

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

«БОЕВОЕ ИСТОРИЧЕСКОЕ ФЕХТОВАНИЕ»

(как воинское ремесло)

КНИГА 2

ПОСТАВИТЬ КАВЫЧКИ В НАЗВАНИЯХ ПРИЕМОВ.

БАЗОВЫЕ АСПЕКТЫ (1 СТУПЕНЬ)

Лучше поздно, чем натошак...

берсеркская народная пословица

Первое издание («Историческое фехтование» Фаир-пресс 2000г.) вызвало немало откликов, среди которых единственным конструктивным упреком было «малое количество проиллюстрированных приемов и недостаточное объяснение сложных действий». Признаюсь, эта скупость не случайна. Предполагалось, что отсутствие «разжеванности» стимулирует творческое мышление и фантазию. Однако, учитывая отзывы читателей, будет целесообразным начать вторую книгу с подробного описания базовых ударов, известных в разных клубах, и нескольких приемов зареченской школы, имеющих свою специфику. Увы, кроме положительных моментов, такая компоновка повлечет и некоторое неудобство — читателю придется, по ходу ознакомления с текстом, часто возвращаться к данному перечню.

Описания приемов даны стандартно для правшей (по умолчанию). Часть описанных ударов малоприменима в технике боя односторонними клинками: сабля, фальшион и т.п. Это обратные удары лучевой (обратной) гранью клинка. Лучевая грань находится со стороны лучевой кости руки, соответственно локтевая грань — со стороны локтевой кости.

СХЕМА

Подоплека

Исходное положение, позволяющее одинаково быстро выполнить основные защитные действия и вход в атаку. Самым простым считается «домик», когда рукоять меча поднимается вверх, а клинок составляет со щитом общую защитную конструкцию. Вторым по популярности защитным действием зареченской школы является «стенка», когда рукоять переводится к верхней грани щита (чтобы кисть была прикрыта), а клинок образует верхнюю часть защитной конструкции.

Оба действия оптимальны при движении вперед и влево, чтобы контакт защитной конструкции приходился как можно ближе к перекрестью атакующего меча.

СХЕМА ПОДОПЛЕКА-ДОМИК-СТЕНКА

Засечный одесный (справа)

Диагональный удар направленный справа-сверху влево-вниз. Точки атаки: голова, шея, ключица, плечо.

Засечный ошуйный (слева)

Зеркальный по направлению удар слева-сверху вправо-вниз. Точки атаки противоположны. Заметно отличается фаза замаха: движение кисти начинается над головой, или над левым плечом.

СХЕМА-РИСУНОК

Подрез одесный

Диагональный (реже горизонтальный) удар направленный справа-снизу влево-вверх. Точки атаки: бедро, пояс, корпус. Кисть при замахе должна начинать движение не выше уровня нижних ребер (иначе меч пойдет по траектории «спуска»)

Подрез ошуйный

Зеркальный по направлению удар. Один из вариантов выполняется чуть вертикальней, к точкам атаки добавляется область подмышки.

СХЕМА

Раскол Мощный вертикальный удар с просадом центра тяжести и «продавливанием» боевой руки вниз. В финальной стадии рука полностью прямая, кулак стремится к уровню пояса.

Как вариант выполняется с уходом в сторону, как завершающий удар серии (в момент разрыва дистанции).

РИСУНОК РИСУНОК

Накрут

Удар слева с замахом «засечного» и круговой траекторией. Точки атаки: голова, реже плечо или затылок.

РИСУНОК

Захлест

Сложный (ломанный) удар сверху. Точки атаки: голова, грудь. Необходимо, чтобы в стадии замаха клинок был направлен на противника и в начале движения совершал

круговой разворот. Траектория рассчитана на попадание клинка за щит, параллельно его плоскости.

СХЕМА

Фортель

Удар обратной (лучевой) гранью клинка сверху. Точки атаки: голова, лицевая часть шлема, реже грудь.

СХЕМА И РИСУНОК

Обратный слева (обратка)

Удар обратной лучевой гранью клинка по восходящей линии слева-снизу вправо-вверх. Точки атаки: пояс, ребра, область подмышки, голова. Наиболее органичен после проноса «засечного» влево вниз или после защитного действия «отсечка» когда рука естественным образом оказывается близко к исходному положению.

Нюанс сильного выполнения заключается в развороте кисти. В начале движения большой палец разернут вниз, в финале удара большой палец сверху.

СХЕМА И РИСУНОК

Плевок

Быстрый хлесткий удар в голову. Выполняется с максимальной дистанции. В финальной стадии меч рука и плечи располагаются на одной прямой. Острие меча, в конце удара, при классическом исполнении останавливается чуть ниже рукояти.

Важно отработать быструю защиту после этого приема, так как финальное положение очень неудобное для обычного перехода к защите или продолжению атаки. Может выполняться в усложненном (ломаном варианте).

РИСУНОК СКАН

Спуск

Удар по нисходящей линии, направленной в бедро противника. Чаще всего выполняется с финта (ложного замаха сверху), либо с «накрута», когда защита соперника сконцентрирована в уключном уровне.

РИСУНОК ИЗ КОМБИНАЦИИ

Веретено

Удар с разворотом по часовой стрелке. Для более скоростного выполнения следует «закручивать» корпус движением щита. Большинство клубов выполняют удар локтевой гранью, по уключному уровню (голова, шея, плечи). Направление движения по горизонтали либо чуть сверху.

СХЕМА

Зареченская школа выполняет вариант этого движения лучевой гранью, подобно выполнению «обратки» с разворотом. Удар при этом становится резче и концентрированной. Точка атаки пояс, подмышка, плечо, голова. Направление снизу-слева вправо-вверх. (Техника классической сечи).

Волчок

Удар с разворотом против часовой стрелки. На этапе сближения выполняется подшаг левой ногой влево (мимо противника). В продолжение движения правая нога заступает в ту же сторону добавляя импульс вращения. Когда противник оказывается за спиной, следует удар плоскостью щита, затем добавочный удар мечом на довороте тела. (Техника классической сечи).

Подсад

Уход с линии атаки тяжелого инерционного противника, толчок сбоку для выведения его из равновесия и сталкивания с траектории движения. Используется основной импульс движения противника. К основной оси этого движения добавляется перпендикулярное воздействие.

РИСУНКИ СКАН

Отсечка

Быстрый переброс меча в подольный уровень для защиты левого бедра. Одновременно с этим щит сдвигается для защиты головы и торса. Применяется для входа в бой, с развитием атаки ударами «обратка», «подрез ошуйный», «наложение» с «накрутом» и т.п.

Зацеп

Действие щитом или наверху с целью сместить щит противника с положения защиты и атаковать открывшуюся область. Будет рассмотрено подробнее в разделе, посвященном работе щитом.

Черпак

Действие щитом сбивающее атакующую руку с траектории удара. Будет рассмотрено подробнее в разделе, посвященном работе щитом.

Сдвойка

Встречный удар в момент начала атаки противника по атакующей руке (плечу). Оптimalен момент, когда противник вынужден сместить щит, освобождая место для своей боевой руки.

РИСУНОК СКАН.

Кто ближе к реальному успеху,

тот, кто умеет и может бить,

или тот, который...

«знает, как правильно надо это делать»?

Из наставления молодым берсеркам

Восток давно сформулировал спиральную структуру овладения мастерством. Суть ее в том, чтобы, совершив полный круг обучения, возвращаться к пройденной отметке, но на более высоком уровне. Именно повторение — главная составляющая учебного процесса. Потому и мы будем периодически возвращаться к основным положениям, обозначенным в первой книге.

РАЗМИНКА «ОТ ГОЛОВЫ»

В древности основную часть времени люди были заняты разнообразным физическим трудом. Отсюда относительно большая выносливость и способность к немалым силовым нагрузкам. Многие двигательные навыки, помимо ежедневного труда, нарабатывались в танце. Тем паче, что большинство древних танцевальных фигур - это и есть стилизация реальных бытовых, рабочих, или боевых движений.

Как известно, неумех не жаловали даже в плясовом кругу, посему движения обычно разучивались с детства и многократно повторялись в минуты досуга. В древние танцы (зеркало культуры), кроме старых каноничных движений вплетались и новые

ремесленные или воинские «па». Со временем и они максимально стилизовались, упрощались и сами становились каноном. Однако, речь не об этом.

Легко предположить, что хороший плясун был успешен и в своем профессиональном занятии. Ибо даже многие современные танцы требуют немалой физической кондиции. Раньше большая доля физического труда и более подвижный образ жизни обеспечивал силу, гибкость, и координированность среднестатистического человека. В наш «век транспорта и сидения за столами» приходится компенсировать гиподинамию искусственными упражнениями.

Ныне существуют наработки более или менее компенсирующие отсутствие многих будничных занятий того времени. С их помощью можно достаточно успешно работать над культурой движения (двигательная память, умение прочувствовать и повторить увиденное действие, способность доработать, дошлифовать и улучшить первоначальный образ движения). В клубе «Щитень» изначально широко использовались упражнения СГБ и Здравы. Правда, это не единственные комплексы действий для активной подготовки тела к предстоящим нагрузкам.

Ряд упражнений был заимствован из разминок театра пантомимы и студии брейк-данса. С их помощью весьма успешно проходит приобретение двигательного опыта, накопление динамического резерва и изучение возможностей своего тела.

Сейчас уже опробована достаточно универсальная схема, позволяющая достаточно быстро подготовиться к тренировке. Направление проработки тела — «от головы» (сверху вниз), а начинается разминка с потягиваний.

Как ни авангардно это будет звучать в применении к человеческой деятельности, но все же вспомните, как животные обходятся без специальных зарядок и разминок. При этом они легко совершают всевозможные движения, как обычные повседневные, так и новые (экстремальные). Обратите внимание, с чего животные начинают активность после покоя. С потягиваний! Пожалуй, это самое известное упражнение, осваиваемое каждым позвоночным существом с рождения. Именно в потягиваниях заложено все необходимое для начала двигательной активности. Растягиваются основные группы мышц, выпрямляется и правильно прогибается позвоночник (снимая остаточные напряжения между позвонками). Правоту братьев наших меньших можно понять, попробовав, сразу после сна, сделать пару приседаний, или наклонов. После этого будет легко понять первый раздел разминки.

Потягушки

Стоя произвольно разведите руки в стороны и постарайтесь дотянуться до противоположных стен, потягиваясь в направлении право-лево. Сдвигая поочередно правую и левую руку перед собой, потянитесь в направлении вперед-назад. То же самое выполняется с поочередно и одновременно поднятыми руками, стараясь дотянуться до потолка. Хорошо, если при работе вы чуть приподниметесь на носках, это означает, что вы все делаете правильно. Этими движениями полезно начинать и заканчивать занятия.

Голова, шея

Очень медленно и без напряжения вращайте головой, сохраняя направление лица (прямо).

Поворачивайте голову в обе стороны, сохраняя строго вертикальное положение.

Склоняйте голову к плечам (стараясь положить ухо на плечо).

Сдвигайте голову вперед-назад и вправо-влево, стараясь не менять вертикального положения головы.

В той же манере двигайте головой по кругу (по ощущениям нужно двигать основание черепа, в месте крепления шейного позвонка «атланта»).

СХЕМА

В заключении, размяв шею в свободном режиме, повторите все упражнения с максимальной амплитудой.

«Ярмо» (плечевой пояс)

Максимально поднимите плечи, пытаясь достать ушей. Максимально, с усилием опустите. В процессе этих движений поворачивайте голову направо и налево.

Не меняя положения головы и тазового пояса, поверните плечи (одно вперед, другое назад) и повторите подъемы и опускания. То же самое другим плечом вперед.

(Имеется в виду не анатомическое плечо, а используемое в просторечии название плечевого сустава).

СХЕМА

Сдвиньте оба плеча вперед, отведите назад, повторите с поворотами и наклонами головы.

Более сложное движение состоит в смещении «ярма» (лопатки, ключицы) вправо и влево, зафиксировав голову и грудную клетку на месте.

СХЕМА

Грудная клетка, микитки

Выдвиньте грудную клетку вперед, прогнув спинной отдел позвоночника (плечи, голова, таз на месте). Обратным движением выгните спину назад, выгибая позвоночник наружу. Необходимо стремиться, чтобы самыми выступающими точками были середина грудины (на движении вперед) и позвонки между лопатками (при выгибе назад).

По той же схеме сдвигайте грудную клетку влево-вправо. Все тело остается на месте, нужно стремиться максимально выдвинуть области 7 и 8 ребер.

Затем, подобно движению шеей, смещайте грудную клетку по кругу, 4-5 вращений в каждую сторону.

Можно разнообразить движения по своему вкусу: и выполнять смещение по диагонали: вперед-вправо и назад-влево, вперед-влево и назад-вправо.

СХЕМА

Те же упражнения нужно повторить, сделав подвижным элементом микитки (нижние незакрепленные ребра). Именно они должны выдвигаться максимально при неподвижном теле.

Поясница, таз, тазобедренные суставы

Упражнение подобно разминке грудной клетки. Разница лишь в том, что движения надо делать в двух вариантах: ноги на ширине плеч и ноги на расстоянии 3-4 стоп. Можно взять на вооружение тазовые движения из «танца живота» или экспрессивные бедренные па, облюбованные красотками в видеоклипах (Р.Мартина и пр.).

СХЕМА

Колени, голеностоп, ступни.

Ноги свободны на ширине плеч, одна нога на пятке, другая на носке. Ноги одновременно меняют положение, с максимальным подъемом носка и пятки. Двигаясь в ритме ходьбы, необходимо менять направление стоп. Носки постепенно разворачиваются наружу и обратно.

РИС.

Освоив описанные упражнения, можно попробовать «располовинить» тело на два независимых объекта. Например, зафиксировав ноги и таз, смещать торс в разные стороны. Как это ни дико звучит, но человек настолько универсально сконструирован, что свободный сдвиг в районе поясницы позволяет перемещать половины тела на 10-15 см. Выглядит это весьма эффектно (брейкеры не дадут соврать), а в видеоверсию школы видимо будут включены отдельные характерные элементы разминки.

ФОТО

В дополнение приведу несколько дополнительных элементов, которыми можно заполнять паузы отдыха. Большую часть из них можно отрабатывать в минуты восстановления дыхания после нагрузок.

Волна

Это движение, как и последующие, является классическим элементом пантомимы, который практически в неизменном виде переключался в брейк-данс. Многие видели этот элемент по телевизору. В разминке используется классическая волна, то есть волна с максимальной амплитудой и проработкой крайних фаз движения.

По мере освоения этого элемента, упражнение усложняется по схеме из руки в руку, из руки через корпус в ноги, из ног в корпус и т.д.

Помимо развития гибкости и координированности, это упражнение применимо для снятия «забитости» мышц и расслабления.

СХЕМЫ

Импульс

Упражнение заключается в движении различных частей тела по схеме: резкое начало движения с постепенным затуханием скорости. Начинать лучше с кисти руки. Зафиксировав ее в крайне правом положении, придайте импульсное движение с последующим замедлением и остановкой в крайней левой точке. Чтобы правильно представить тип движения, представьте как будет двигаться стальной шар по ровной плоскости, если по нему ударить другим шаром — покой, рывок с места, движение с замедлением, покой. Ту же схему прорабатывают в обратную сторону, в вертикальной плоскости, в диагоналях, ногами, корпусом, головой.

Усложняя элемент, стоит акцентировать отдельные части тела: кисть, локоть, плечо, колено, таз, грудь. Главное, чтобы остальное тело было неподвижно.

Точка

Сходное упражнение, только движение идет без замедления, а остановка происходит одномоментно, как и начало движения. Работа мышц идет по схеме: 1 мгновенное кратковременное напряжение, придающее двигательный импульс, 2 минимальное напряжение, сохраняющее ровное движение, 3 максимальное напряжение, обеспечивающее мгновенную «точку» остановку.

Рapid

Самые разнообразные движения с максимальным замедлением. Представьте себе замах и удар рукой, длящийся 15-25 сек. Кроме работы руками и торсом, полезно попробовать ходить в рапиде, особенно большими шагами в полуприседе.

Ходьба на месте

Основные типы ходьбы многие видели по телевизору, в выступлениях Марселя Марсо и других мимов. При всей кажущейся легкости, это упражнение очень эффективно прорабатывает мышцы и сухожилия ног. Кроме того, развивается чувство равновесия и «чувство земли». Увы, в книге сложно объяснить правильную технику этого тренировочного элемента, посему оставляю подробности для видеоверсии.

Закрепощение

Суть упражнения в полной фиксации «окаменении» отдельной части, при полном расслаблении всего тела. Например, совершенно застывают левые плечо, предплечье, кисть. Другая рука полностью расслаблена и болтается как плеть. Тело может ходить, делать какие-то движения, но !!! сохраняя окаменелость закрепощенного участка.

В том же духе следует работать над ногами, торсом, правой и левой половинами тела. Правильность исполнения легко проверить, достаточно партнеру толкнуть закрепощенную конечность.

«Высший пилотаж» раскрепощенности суставов и свободы движений — одновременное движение разных уровней тела в разных состояниях. Например, ноги свободно и расслабленно переступают, а корпус и руки от пояса закрепощены.

Мульти

Один из самых сложных, и самых престижных брейкерских элементов. Суть его в дроблении движения на множество мельчайших импульсов и точек. Это движение требует дробного каскадного напряжения многих групп мышц, поэтому минута работы «в мульти» не легче, чем минутный ударный марафон с мечом.

Похожий мульти был показан в фильме «Курьер» в сцене на пляже.

Перемещения.

Самым известным элементом перемещения является знаменитая «лунная походка» М. Джексона. Увы, большинству известна лишь одна разновидность этого перемещения, а именно ходьба назад. Однако в этом стиле существуют еще два перемещения: вперед и вбок. Прибавьте к этому еще тройку чисто брейкерских (роботовских) шагов и получите серию трудных и полезных упражнений.

Предвижу вопрос: «При чем тут пантомима и брэйк?».

Все просто и очевидно. Это два характерных вида деятельности, в основе которых лежат разнообразнейшие и сложнейшие движения. Имея в арсенале подобный двигательный опыт, человек получает немалую фору подвижности и гибкости.

Для общего развития можно порекомендовать и бальные танцы с балетом, но в этой области присутствуют некоторые моменты, не совсем желательные для поединщика.

Хотя, при сохранении брутальности, из танцовщиков балета (я имею в виду физические и координационные данные) могли бы получиться неплохие бойцы.

Музыка на тренировках

Часто клубы проводят тренировки под музыку. Это отнюдь не дань новомодным веяниям, просто песни издревле были естественными метрономами и мерилами небольших периодов времени. «Сыграли песню» — прошло некоторое время (сделана часть дела).

По музыкальным композициям легко нормировать нагрузки и, не глядя на часы, определять, сколько времени прошло и сколько осталось. То есть вести разминочный процесс с необходимой интенсивностью.

Кроме утилитарного применения, существует и другой аспект. Хорошая (не путать с кислотной гопотой и блатной лирикой) музыка имеет ритм, четко «посаженный» на здоровый (в среднем 75-80 ударов в минуту) сердечный ритм человека. От этого стандартного «кварцованного природой» прибора и строилась вся обиходная музыка — колыбельные, плясовые, работные и боевые напевы. Причем колыбельный и работный зачины имели монотонный размеренный ход, а плясовые и боевые часто предполагали активное темповое развитие.

Вполне очевидно, что музыка на тренировках весьма полезна и по своему эмоциональному воздействию. В клубе «Щитень» используются подборки нескольких (акустически экологичных) исполнителей. Это песни Д. Ревякина, Н. Марковой, О. Орефьевой, а также славянские и европейские композиции коллективов «Ветер Воды» и «Мельница». В проекте «Иван Купала» также есть готовые треки оптимальные для тренировок, правда их в последнее время несколько извратили и изрядно затаскали «продвинутые» дискжокеи.

Увы, даже «Наше радио», начав с достойной концепции и здорового вкуса, все чаще скатывается к тупорылым «молодеженьким» композициям. Печально, если и на этой волне продолжится дегенерация нации с патетично наркотичными «Агатами Кристи», пошлыми «Руками вверх» и дебилообразным «Децлом».

На разогреве и разминках, когда необходим безэмоциональный ритм, вполне приемлемы и жесткие инструментальные композиции в стиле «брейк-данс». Как правило, их включают на 20-30 минут, ибо из-за синтетической природы звука эти акустические конструкции «не дышат» и быстро томят ухо.

Поэтому основной звуковой монолит тренировки желательно составлять из живых произведений, как то «Моя песня» Калинова Моста, «Зайнька» Ивана Купалы, либо кельтских мелодий.

Медитативно-ритуальная музыка требует отдельного долгого разговора, посему, думается, нет необходимости обсуждать ее в данной книге.

УПРАЖНЕНИЯ И ТРЕНИРОВКИ

Повторюсь: общефизические упражнения, конечно же, нужны тем, кто не держал в руках ничего тяжелее книжек Толкиена и Скотта. Прочим же, с минимальной физкультурной базой (10 подтягиваний, 20 отжиманий, 40 приседаний), будет много больше пользы от специализированных упражнений. Как уже говорилось в первой книге, кроме хорошей проработки всех групп мышц, такие упражнения укрепляют суставы и сухожилия, а главное — вырабатывают прикладную (боевую) выносливость и формируют технику.

И главное:

Никогда не делайте формальных (механических) упражнений. Стремитесь составлять тренировку из целесообразных действий. Любое движение на тренировке должно быть рациональным и осмысленным, чтобы максимально эффективно приближать тренирующегося к поставленным целям.

Пример: вместо монотонных банальных приседаний включите в тренировку перемещение максимально широкими шагами (вперед, вбок, назад) в полуприседе. Ведь в реальном бою вам не придется приседать со сдвинутыми ногами, вытягивая вперед руки. А вот уходить от атаки глубоким «отшагом», или удерживаться на ногах после толчка корпусом придется не раз.

Освоение подобных элементов, заметно улучшает работу ног на ристалище. Польза в том, что эти движения максимально неестественны и неудобны. Поэтому мышцы привыкают работать в непривычном режиме, характерном для ситуаций спотыкания, поскользывания и т.п.

К слову

Один оппонент, посвященный в рыцари, однажды поведал о ценном упражнении, которое развивает технику, силу и точность удара. Называлось это упражнение — «Рубка лозы». Причем, будто бы учитель этого оппонента сурово журил нерадивых, если лоза была сломана, а не срезана лезвием меча достаточно чисто. Подразумевалось, что это характеризует рассказчика, как мастера меча.

Что ж, остается позавидовать основательности этих виртуозов, ибо по сравнению с ними легендарный Сизиф — просто редкостный счастливчик. Чтобы моя аллегория стала понятной, напомню, что названное упражнение относится к сабельно-шашечной технике, присущей в большей мере военным образованиям, вооруженным относительно легким клинком, со специфической заточкой. Есть еще один интересный факт, иллюстрирующий целесообразность данного занятия.

«Рубка лозы», априори, конное упражнение, мало относящееся к специфике пешего поединка или боя в условиях строя-свалки-бугурта. То есть упражнение, которое нарабатывает боевой навык всадника — бойца сидящего на «транспорте», будь то конь, верблюд или боевой страус. Ибо лишь для всадника насущен одиночный прямолинейный удар, причем атакующий, не нагруженный предварительными защитными действиями и маневром с перемещением корпуса. Это вполне очевидно: всадник, находясь в крайне малоподвижном положении, имеет возможность наносить всего один-два однотипных

удара по цели, которая (благодаря движению лошади) линейно входит и выходит из зоны поражения. Именно по этой причине «рубка лозы» является излюбленным упражнением казачества — бывших «мобильных вооруженных сил России».

Не менее своеобразна и казацкая техника работы пикой. На первый взгляд, налицо сходство вооружения: длинное древко и железный колющий наконечник, как у рыцарского копья. Однако, имея свою специфику, эта техника так же абсолютно непригодна для обучения рыцарей копейному поединку или действиям в копейном строю.

Нужно быть начинающим болотным гоблином или заскорузлым тундровым эльфом, чтобы пытаться доказывать обратное.

Бег

Да, все-таки бег! Но не привычный и ровный, а «рваный» и непредсказуемый. Композицию бега каждый может составлять в зависимости от собственной подготовки и имеющегося под рукой (ногой) ландшафта. Примерная схема выглядит следующим образом:

Бег трусцой — рывок на максимум — торможение — бег спиной вперед — боком — трусцой — резкое взбегание в горку — бег с высоким подниманием коленок — в полуприседе — боком — с вращением вокруг себя — рывок на максимальную скорость, снова трусцой и т.д. и т.п.

Лестница

В зимнее время, за неимением возможности и желания работать на открытом воздухе, наиболее эффективно движение с грузом (в доспехе) по ступеням вверх и вниз. Иногда такие тренировки наиболее удобны 2-3 раза в неделю, после работы, дома, вечером — одел доспех или грузовой пояс и в подъезд, либо на пожарную лестницу. Оптимальным тренажером могут послужить лестничные пролеты пяти или девятиэтажных зданий. Усложнение достигается количеством и скоростью подъемов. Для проработки икр следует ставить ногу носком на край каждой ступени.

Спускаться следует, перешагивая через 1-2 ступени, очень плавно, ставя ногу на носок. Движения обычным способом, полезно перемежать движением боком и вперед спиной.

В летнее время, при нежелании или невозможности тренироваться в душном подъезде, подойдет любой склон. Чем он круче, тем лучше, кроме того, густая трава, или песок, резко усложняют движение, увеличивая общую нагрузку.

Избегайте тренировок в невентилируемых или плохопроветриваемых помещениях. От таких занятий больше вреда, чем пользы. Организм автоматически настраивается на «режим выживания», а не эффективного наращивания «динамического потенциала». В таких помещениях лучше проводить ознакомительные занятия, не требующие больших физических напряжений: разучивание технических приемов и «мизансценические бои».

В данном случае умышленно употреблен театральный термин, ибо он наилучшим образом отражает суть данного вида тренировки. Суть в том, что актеры на первом этапе постановки спектакля репетируют, читая текст с листа, и проходя по мизансценам: то есть схематически знакомятся с действиями, оценками и перемещениями в прилагаемых обстоятельствах. Это дает привыкнуть ко всему происходящему, освоить незнакомые моменты и не спеша оценить способы реализации поставленной задачи.

Мизансценический бой — легкий спарринг с обозначением ударов и реальными защитами. Начинать следует в расслабленном, замедленном темпе, выполняя известные атакующие действия спокойно. Удары должны быть правильными и четкими, чтобы партнер имел возможность привыкать к образу атакующих действий, учиться строить защиты и двигаться.

Постепенно темп плавно возрастает. Бойцы строят комбинации и изучают возможности наикратчайшего перехода от атак к защите, привыкают видеть удар и реагировать на него наиболее целесообразным образом.

Внешне такие бои должны выглядеть как замедленная (рапидная) демонстрация фильма. Несмотря на это, все-таки лучше надевать шлем и перчатки.

Из чужого опыта

Как-то раз, наблюдая за тренировкой одного из интереснейших и уважаемых мной клубов, видел следующую картину: в длинном зале народ бегал по кругу, потом отжимался, потом бегал по кругу, потом приседал и ходил на корточках. Потом они толпились у одиноко повешенного снаряда и ждали очереди, чтобы выполнить упражнение.

Им и в голову не приходило, что побегать (если это так необходимо) можно на свежем воздухе, на соседствующей с клубом спортплощадке. А в помещении можно повесить два снаряда по торцам тренировочной комнаты и, тем самым увеличить интенсивность тренировки вдвое. Работать можно по схеме: подбежал, ударил, побежал к другому снаряду и т.д. Подвесив же посередине помещения третью «балду» или «истукана» можно в движении отрабатывать скоростной обход противника.

Не уверен, что полезно строить тренировки, как уроки физкультуры с «железным» уклоном. Что толку бегать по кругу с пустыми руками, когда в бою у человека наверняка будет щит, меч, или топор. Бегать, так бегать с предметами, приучая руку «не замечать» веса оружия. В тесном помещении такой бег еще и приучит маневрировать с предметами, не задевая препятствий и друг друга. Помните, что действия на тренировках должны быть максимально целесообразны.

«Круговая»

Все бойцы проводят атаку на одного «истукана», перемещаются и атакуют другого и встают в конец очереди, пока все не пройдут по кругу. Таким образом у обучающегося есть возможность наблюдать за соратниками и корректировать свои движения.

«Маятниковая»

Метод появился не от хорошей жизни. Основными причинами были тесное помещение и нехватка снаряжения. Однако данный способ быстро явил высокую эффективность и целесообразность. Человек входит в боевое пространство между «истуканами» и проводит 2-5 атак поочередно на каждый снаряд. При этой схеме тренировки один успевает передать щит и меч другому, пока третий работает. Таким образом, двумя комплектами снаряжения обеспечивается 3-7 человек.

БАЗОВЫЕ АСПЕКТЫ (2-я СТУПЕНЬ)

Чем человек больше знает,

тем с большей легкостью

он признает, что знает не все...

берсекская народная пословица

Освоив базовую технику ударов, человек завершает первый виток спирали, и чувствует, что на данном этапе достиг «потолка». Возникает закономерный вопрос: что дальше? На что должны направляться тренировки, которые перестали сколь-нибудь заметно влиять на технику. Ответ прост и очевиден: направление то же самое — к очередной ступени совершенства. То есть к способности выполнять действия естественно и рационально. Иными словами — автоматически, так же, как происходит почесывание носа или удар по севшему на вас комару. Однако, если почесывание носа может проходить в любом темпе, то «разборка» с комаром требует определенной скорости. На аллегорическом примере этих действий и рассмотрим принцип выполнения удара.

1. Вы видите, слышите или чувствуете «противника», который в любое мгновение может провести свою кровожадную атаку.
2. Быстро, высвобождаете «боевую» руку (чтобы на линии атаки не было помех).
3. Взрывное движение (удар) и... «противник» выведен из строя.

Заметьте, даже если он успеет, за долю секунды до смерти, воткнуть свое оружие, его укол причинит минимальный вред. Вывод: вы действовали технично, «на автомате», не особо задумываясь над правильностью, красотой, силой и точностью удара. Теперь представьте себе, каким бы мог быть результат, подойди вы к этому делу педантично и вроде бы правильно:

1. Развернете голову, чтобы не только чувствовать, но и целиком видеть «противника».
2. Осторожно поднесете руку поближе (на удобную боевую позицию)
3. Зафиксируете ее в состоянии готовности и тщательно прицелитесь.

4. Замахнетесь и... со всей силы ударите.

В лучшем случае кровосос, испугавшись ваших манипуляций, уйдет на второй заход, скажем, со спины. В худшем — из-за долгих приготовлений, вы все же получите ощутимый укус (стерпите, дабы не спугнуть), а после более или менее успешного удара будете долго чесать уязвленное место.

Примерно такая же ситуация складывается на ристалище (в бою). Противник очевиден в своем местоположении и намерениях. Вы можете либо быстро нарушить его замыслы, либо размеренно ответить после его атаки. Разница результатов будет не менее очевидна.

В первом случае вы атакуете в момент, когда противник предполагает лишь защитные действия с вашей стороны. Ваше встречное перемещение ощутимо сбивает «прицел» противника и делает его атаку менее координированной. Даже если один из его ударов и достигнет вас, то без достаточной силы и точности. Ваши же атакующие действия напротив — более успешны, ибо противник не готов обороняться и находится в состоянии «сломанной атаки».

Во втором случае ваша аккуратная защита и тщательная подготовка атаки, скорее всего, позволят противнику «укусить» вас, причем вполне чувствительно. Это закономерно, ибо он максимально готов преодолеть вашу защиту и имеет для этого определенный четкий план. В то же время ваши скрупулезность и сосредоточенность вряд ли позволят быстро перейти от полновесной защиты к хлесткой эффективной атаке.

СПЕЦУПРАЖНЕНИЯ И СНАРЯДЫ

В данном разделе наряду с новыми упражнениями будут приведены и варианты тренировок, описанных в предыдущей книге. Многие из них можно успешно дорабатывать и адаптировать к персональным особенностям тренировочного процесса.

«Крабы в банке»

Быстрое перемещение в тесном пространстве, только боком (приставным шагом) и спиной (бег задом наперед), без остановок и касаний чего-либо. Опытным путем было установлено, что в помещении 6х6 метров могут работать 6-8 человек.

Освоение способа движения происходит без доспеха и оружия. Когда схема становится ясна и тип движения не вызывает затруднения, можно усложнять упражнение применением снаряжения и вооружения (щит, меч, доспех).

«Крабы с хвостами».

Итоговое упражнение для оценки степени овладения скоростным боковым перемещением. Каждому из тренирующихся на спину, за ворот доспеха, прикрепляется тесьма. Перемещаясь тем же образом, каждый старается сохранить свой «хвост» и сорвать «хвост» соперника.

«Балда» со щитом

Иногда даже хорошо подготовленный боец не достигает в поединке успеха из-за неумения обходить щит противника. Причин тому может быть несколько. От банального отсутствия гибкости, до излишней эмоциональности. В процессе схватки боец наносит мощные удары, которые в основном приходятся в щит противника. Причем с разных направлений, но с минимальной траекторией руки. Особенно часто такое случается, если противник уходит в «глухую защиту», то есть применяет «домик» (см. книгу 1). Характерный пример тому можно было наблюдать на «Зиландконе-2000» в Казани. Один из финальных боев Динара (Казань) и Лютика (Заречный). С самого начала боя Лютик держал достаточно плотный темп мощных ударов. Однако недостаточная гибкость руки не позволяла увеличить сектор атаки, и большая часть ударов приходилась в «глухую защиту».

Для отработки необходимых навыков удобно использовать модифицированную «балду». На уровне естественного положения щита прикрепляется имитатор щита (способ изготовления будет описан ниже).

РИСУНОК

В процессе тренировки ставится задача поразить цель «за щитом» и «под щитом». Касание мечом щита должно считаться бесполезным и неправильно выполненным движением. В качестве имитатора головы можно использовать пневмоподушки от автобусов, которые можно найти на любой автобазе.

«Истукан»

За прошедший (отчетный) период найдена новая модель тренировочного снаряда для отработки атакующих движений. Одними из основных условий, при разработке, были дешевизна материалов, простота конструкции и компактность. Новая модель имеет и другие преимущества перед известной «балдой». В частности энергия удара гасится гораздо мягче, без эффекта отдачи, свойственного резиновой поверхности. И суставы руки, и меч испытывают меньшие нагрузки, которые практически идентичны удару по телу в доспехе. На «истукане» можно смело работать даже турнирным оружием — риск быстрого износа (усталости металла) отсутствует.

Важно только иметь необходимые материалы (пожарный шланг шириной 9-12 см, веревка, груз 10-24 кг) и соблюсти точность при изготовлении.

«Истукан» малый (для одиночной работы).

Необходимые материалы: пожарный шланг 2,5-3м и 1-1,5м, веревка, груз 5-10 кг (гиря, гантель, мешок с дробью или песком, грузовая покрывка)

Куски шланга скрепляются в кольца. Малый кусок прикрепляется к большому как показано на схеме. За верхнюю петлю получившийся «крест» подвешивается так, чтобы поперечина была на высоте плеч стоящего человека. Снизу подвешивается груз, который

при ударе создает баланс, не позволяющий «истукану» сильно смещаться и раскачиваться от ударов. Груз крепится на 10-20 см от «истукана» и не должен касаться пола.

Для создания имитации шлема, на верхнюю часть снаряда можно надеть 3-4 «баранки» свернутых из кусков того же пожарного рукава.

«Истукан» большой (для работы с партнером или тренером).

Необходимые материалы: пожарный шланг 3 м, автопокрышка, веревка, груз 5-10 кг

Покрышка легкового автомобиля разрезается, как показано на схеме. Сначала вырезается средняя часть (корд). Потом отрезается одна часть, побольше, и три поменьше.

РИС. 3

Из большего отрезка получают своеобразные «плечики», на которых висит кольцо из пожарного рукава. Сквозь середину «плечиков» пропускается ремень (трос) для подвеса. На него нанизываются короткие отрезки покрышки, которые создают объемный прототип головы в шлеме. К нижней части получившегося снаряда подвешивается груз 5-10 кг. Тренажер готов.

РИС.4

Для работы с партнером необходимо изготовить дополнительную деталь, с помощью которой можно управлять движением тренажера. Деталь представляет собой шест с закрепленным на конце щитом. Имитацию щита лучше всего сделать из легковой покрышки. Такая деталь очень изнаноустойчива и при работе не дает отлета щепы, что очень удобно в закрытых помещениях. Для ее изготовления потребуется боковая плоскость покрышки, которая срезается острым ножом по линии обозначенной на схеме.

СХЕМА

Будучи прикрепленной к правому или левому боку «истукана», данная деталь выполняет роль щитовой руки правши или левши. За свободный конец шеста партнер управляет движением снаряда и создает ситуации близкие к реальным защитным действиям противника. Задача тренирующегося — поражение «истукана» в обход щита.

РИСУНОК

Партнер, управляющий «истуканом», должен своевременно отслеживать движение атакующего меча и быстро перемещать щит, не давая клинку коснуться «истукана». Таким же образом тренажер может перемещаться на подвесе, создавая имитацию движения по ристалищу. Партнер (тренер) сам задает скорость и траекторию движения. В результате, характер движения снаряда непредсказуем и целиком зависит от воли партнера.

Важно помнить, что между точкой крепления жерди к «истукану» и самим щитом должно быть расстояние около 30-50 см (полусогнутая рука). Иногда можно чуть выдвигать жердь, имитируя работу щитом на вытянутой руке.

На основе описанных вариантов можно конструировать тренировочные снаряды по своему вкусу.

Наиболее полезно, когда снаряд подвешен на шнуре, закрепленном на высоте 3-4 метра. Обычно, при такой длине подвеса «балда» или «истукан» раскачиваются со скоростью реально двигающегося человека. Это позволяет успешно и быстро набирать чувство дистанции и умение уходить от силового контакта.

Если это сравнительно легкий «истукан», то за основу одиночных упражнений можно принять следующее: качнув снаряд с максимальной силой, нужно перемещаться вокруг него с нанесением разнообразных ударов. За счет раскачки «истукана» вперед-назад и перемещения атакующего вокруг снаряда, получается весьма сложное движение. Скорость и направление постоянно меняются, делая максимально сложным удержание дистанции.

Тренировочный и боевой щит

Костюм и доспех в стиле точной исторической реконструкции обычно комплектуется аутентичным щитом. В этой ситуации минимум внимания уделяется долговечности щита, а на первом месте стоит точность повторения древнего аналога. При изготовлении применяются строганные доски, натуральная кожа, рыбный или костный клей и кованые гвозди или клепки. Такие щиты великолепны на фестивалях, в показательных выступлениях и хороши для съемок кинофильмов. В тренировках же и серьезных турнирных боях такие щиты не оптимальны по двум причинам: они обычно сильно отличаются нестандартным размером (турнирный до 70см по большему измерению) и очень трудоемки и дороги, для того, чтобы разбить его за 3-4 недели тренировок (или за турнир).

Для решения этой проблемы можно посоветовать менее трудоемкую и более неприхотливую модель снаряда. Основой служит обычная фанера (3-12мм). Окантовочным материалом — разрезанный вдоль пожарный шланг. Ремни крепежа изготавливаются из кожи или того же шланга, ручка (при кулачном хвате) вырезается из дерева.

Полотно щита, в зависимости от назначения, выполняется 5-ти, 8-ми слойным (боевой вариант), 10-ти, или 12-ти слойным (тренировочный тяжелый вариант). При отсутствии фанеры необходимой толщины, допустима двуслойная и трехслойная конструкции, когда 6-9-12 слоев набираются 3-хслойными листами. Вырезанные по форме листы можно склеивать между собой, но проще всего соединить их при монтаже рукояти и ремней. 2-4 клепки или болта достаточно прочно удержат слои, учитывая, что дополнительное крепление будет осуществлено «простежкой» окантовки.

СХЕМА

1. Разместите элементы конструкции на первом листе (рукоять, ремни). Разметьте отверстия и просверлите. Сложите все листы и, зафиксировав струбцинами (неглубоко вбитыми гвоздями) досверлите остальные полотна. С помощью болтов или клепок соберите всю конструкцию.

2. Вырежьте полосу из шланга и, просверливая сквозные отверстия, прошейте толстым шнуром кант щита. Для удобства используйте две больших иглы, которыми можно делать встречные стежки.

СХЕМА

При закреплении умбона конструкция приобретает дополнительную жесткость. Учитывая то, что правила безопасности обязывают применять подщитовую рукавицу, рекомендую использовать умбон чуть большего размера, чем исторические аналоги. Оптимально, когда кисть в рукавице не касается внутренней поверхности умбона.

Для большего удобства при использовании одного тренировочного щита несколькими бойцами, можно изготовить стационарную подщитовую рукавицу и закрепить ее непосредственно на щит. С такой конструкцией отпадает необходимость надевать рукавицу, достаточно взяться за рукоять щита.

СХЕМА

ПРЯМЫЕ И ЛОМАННЫЕ УДАРЫ

По сложности выполнения почти все удары можно разделить на две основные группы.

Прямые (более простые), при выполнении которых плечевой сустав, кисть и клинок не выходят из плоскости удара. Характерными примерами таких ударов могут быть «засечные», «спуск», «раскол».

РИСУНОК

Ломанные (более сложные), при выполнении которых плечо, кисть и клинок двигаются в разных плоскостях. Такими ударами являются «захлест», «плевок», «накрут», «обратки» и т.п.

НА СХЕМЕ

На схеме показано основное различие таких действий.

УСЛОЖНЕНИЕ БАЗОВЫХ УДАРОВ

«Плевок» с уклоном

Позволяет в момент удара вывести голову из плоскости возможной вертикальной атаки противника. Даже при горизонтальной атаке достаточно отработать клинком перед собой, чтобы перекрыть большую часть сектора атаки в ключном уровне.

СХЕМА ПЛЕВКА

СХЕМА ОТРАБОТКИ ПОСЛЕ ПЛЕВКА

В номинации «меч-меч» крайне мала вероятность, что вас будут атаковать в подольном уровне.

«Отмашка-веер»

Очень часто серийную атаку парируют «веерной защитой». Это быстрые маховые движения перед собой, создающие сбивающий барьер, который сталкивает с нужного направления атакующие удары. При отступлении назад такая защита эффективна непродолжительное время. Утомление и несовпадение ритма рано или поздно приведет к тому, что меч противника начнет преодолевать защиту. К тому же долгое движение спиной вперед чревато натеканием на препятствие (ограждение ристалища) и неровности площадки.

Учитывая все это можно порекомендовать применять «веерную» защиту кратковременно, и перемещаться при этом вбок. Это позволит держать высокий темп заградительных ударов и сбивать прицел противника.

Отдельный элемент отмашки можно рассматривать как самостоятельный защитный прием. Меч располагается почти вертикально и удар противника принимается вскользь на лезвие. Полная остановка удара приходится на перекрестье.

СХЕМА

Плюсы такой защиты в ее скорости и возможности сравнительно быстро контратаковать.

Минусы в том, что она требует очень правильного и точного выполнения. Кроме того, почти вся сила удара приходится в перекрестье.

«Выход под перекрестье»

Основное начало контратакующих действий. Освоение правильной механики действия обычно не составляет проблем. Основная сложность «выхода» — правильное определение начала атаки противника. Именно точное по времени выполнение и является залогом успеха.

Если «выход под перекрестье» сделан слишком рано, то противник может скорректировать траекторию удара и обойти защиту. Если же «выход» запоздал, то удержать движение разогнавшегося удара не удастся.

ФОТОГРАФИИ

Поэтому основное условие успешного выполнения состоит в том, чтобы блокировать удар как можно ближе к кисти противника «под перекрестьем». Приемлемым вариантом можно считать и блокировку под запястье.

ФОТОГРАФИЯ

Автоматизм.

Никогда не наклоняйте голову и не опускайте взгляд при ударе в бок или бедро противника. Вообще не «бегайте глазами» по точкам, которые атакуете. Нарбатывайте удар «навскидку» (вспомните, про почесывание носа и прихлопывание комара). Необходимое упражнение выполняется максимально просто:

Мелом нанесите на тренировочный снаряд разметку, определяющую линию колена, тазобедренного сустава, локтя, шеи.

Стоя перед «истуканом» или «балдой» на расстоянии удара, закройте глаза и наносите удары в разных направлениях и по разным уровням. Периодически фиксируйте удар в финальной точке и проверяйте точность поражения заданных уровней. Например, если ударили в бедро, то меч не должен попадать ниже отметки колена и выше тазобедренного сустава. Удар в бок должен укладываться между тазобедренным суставом и локтем. И так далее, пока «мышечная память» не начнет легко и четко выдавать требуемое движение.

Боевые габариты.

Сравнительно малое поле зрения в шлеме обычно не дает видеть всю фигуру соперника целиком. Поэтому уделяйте внимание изучению особенностей «боевых габаритов» противника. В идеальном варианте вы должны, видя только верхнюю кромку щита соперника, точно знать, насколько закрыто его бедро, открыт ли его бок и т.д. Это позволит в нужный момент атаковать открывшуюся зону, ориентируясь лишь по кромке щита, вошедшей в поле зрения. Этот навык, вкуче с умением бить «навскидку», ускорит атаку в условиях плотного боя. Не теряя времени на прицеливание и визуальное определение открытого участка, атакуйте быстрым жестким ударом, как только щит двинулся к «критической точке».

В процессе работы вырабатывается чувство, которое будет автоматически корректировать «прицел» в зависимости от роста противника.

Работать следует в парах, периодически меняясь ролями. Партнер размеренно движется по характерным мизансценам, периодически замирая в том или ином атакующем, либо защитном движении. В моменты этих остановок, тренирующийся уточняет положение нижней кромки щита и «примеряет» эффективность ударов при том или ином положении противника.

ФОТОГРАФИЯ

Например, при росте бойца 180 см и стандартном размере щита 70см, его бедро наверняка будет открыто, если верхняя кромка щита дойдет до уровня подбородка.

Эти же методы тренировки применимы и в номинации «меч-меч». Единственное различие в том, что определять нужно не зависимость положения щита и общей закрытости, а закономерности реальной готовности противника защищаться и наносить удары с разных дистанций, из разного положения атакующей руки.

Работа щитом

Приводимая техника включает в себя не только конкретные практические приемы, но и упражнения способствующие развитию определенных навыков обращению со щитом, свободы и импровизации движений, то есть всему тому что, собственно, и называется культурой движения. (Некоторые специалисты называют «культурой движения» способность человека одновременно повторить показанное движение. Им, наверное, видней.)

Вес щита по сравнению с общим весом бойца относительно мал. Несмотря на это, в один короткий момент щит можно использовать как точку опоры, подвешенную в пространстве. В этом поможет так называемая «инерция покоя». Чтобы понять суть сказанного сделайте простое упражнение:

Встаньте прямо, ноги шире плеч, левая рука вытянута перед собой. Теперь постарайтесь резко сместить тело в сторону, будто бы уклоняясь от летящей стрелы. Повторите движение несколько раз в разные стороны, а затем возьмите в руку гантель 3-5кг (щит) и повторите то же самое.

Несложно почувствовать разницу в скорости и координированности движения. Груз становится противовесом и точкой опоры, от которой можно оттолкнуться. Этот момент вполне реально использовать в боевой ситуации для резких уходов от удара, либо быстрых отклонений корпуса без смены позиции ног.

Чтобы расширить диапазон возможных движений, можно освоить другое упражнение. Примите нейтральную позицию, разместите щит перед собой на уровне груди, пробуйте подвигать корпусом, оставляя щит на месте. В первом варианте упражнения ноги остаются на месте, двигается лишь корпус: вправо, влево, вниз, вверх. Во втором варианте — прибавляется отшаг одной ногой (щит должен оставаться в строго зафиксированном положении). В третьем варианте — обе ноги могут смещаться, обеспечивая движение тела вокруг неподвижного щита. В процессе работы щит поочередно фиксируется в уключном, в среднем и в подольном уровне.

Увеличивая скорость перемещения тела, можно ощутить все большую работу щита в качестве противовеса. При полноценных (боевых) уклонах щит, конечно же, будет смещаться от «мертвой точки» как и подобает противовесу.

Этот же принцип взаимодействия масс тела и оружия должен использоваться и в номинации «меч-меч». Естественно, в данном случае, роль противовесов играют клинок и свободная рука. Принцип взаимодействия масс хорошо иллюстрирует следующий прием:

Встаньте на носки, вытяните обе руки вперед и резко отведите их в стороны и назад. Несмотря на то, что масса тела намного превосходит массу рук, вас ощутимо качнуло вперед, не так ли? Несложно проверить, что даже взмах одной рукой придает всему телу чувствительный импульс. Эти то импульсы и следует изучать постоянно и самостоятельно. Изучение взаимодействия векторов силы и владение закономерностями движений собственного тела — один из основных моментов пути бойца.

Я не утверждаю, что данные движения каждый будет применять в бою, как канонические приемы, однако, эти упражнения, безусловно, раздвинут рамки двигательных возможностей. В нужный момент тело само «воспользуется» нужным навыком, отложившимся в подсознании.

Как уже говорилось, наши предки наработывали необходимые двигательные навыки в процессе повседневных работ, плясовой практике, народных игрищах и т.п. В двадцать первом веке приходится искать иные способы, компенсации нашего малоподвижного образа жизни. Именно поэтому, в качестве очередной ступени повышения мастерства, на тренировках были введены основы пантомимы и брейк-данса. Эффект не заставил себя долго ждать: даже в досконально, на первый взгляд, изученных приемах обнаружились новые перспективы и нюансы исполнения, обеспечивающие резерв силы и скорости.

Несколько тактических нюансов

До последнего времени, на турнирах по ИФ, бои состояли из нескольких сходов, общий результат которых и является показателем успеха. Выигрывал тот, кто в большинстве сходов сумел подготовить атаку, успешно ее провести и не менее успешно разорвать дистанцию для подготовки следующей (за исключением тех случаев, когда противник теряет способность биться). Именно поэтому следует отдельно рассмотреть принципы «подоплеки» и управления противником.

Вспомним: в экстремальной ситуации сознание удерживает в «оперативной памяти» последний кадр мизансцены. Если вы стояли с поднятым щитом, то в момент быстрого движения (входа в атаку) экстремальное сознание противника обратится именно к этому кадру, и вы будете атакованы в зону незащищенную мгновение назад.

Как и в любом правиле, в этом тоже существует два исключения:

1. Непрофессиональные и нервные бойцы, подвергаясь экстренной атаке, неосознанно бьют в область головы противника, даже если эта область прикрыта.
2. Бойцы с примитивной техникой и малым арсеналом приемов, в этой же ситуации бьют в рамках единственного отработанного приема. Эти исключения рассматривать не имеет смысла, ибо оба типа подобных поединчиков практически не опасны. Кстати, если перед началом боя не удалось «раскусить» квалификацию соперника (по осанке, взгляду и манере держать оружие), то одна быстрая атака может послужить тестом определения его уровня.

Рассмотрим подробнее особенности механизма восприятия:

Вы находитесь в позиции начала боя (3-4 м от противника). С началом движения (сближения) сознание начинает фиксировать изменения положения противника, хотя на этой стадии ни поза, ни положение рук еще не имеют значения. Однако, при выходе на дистанцию решающего шага — около 2м, любое движение уже критично:

1. Противник держит щит наизготовку (перед собой), рука занесена для удара (стадия замаха)... этот сход он проиграл!

Вам уже известен примерный сектор его ударов, щит очевиден и предсказуем (во время удара движение щита тоже имеет закономерности).

2. Противник прибрал щит, рука в среднем положении одинаково готова для замаха или защиты... вот тут и наступает время тактической игры.

Вы обязаны либо быть быстрее противника, либо оказаться хитрей и заставить его действовать по вашим правилам.

О способе построения действий (о концепции боя) уже упоминалось в первой книге, поэтому важнее обсудить закономерности движения щита.

Понаблюдайте за поединщиками во время боя и заметьте, как смещается щит во время удара. Как правило, при атаке уключным ударом щит отходит в сторону, освобождая место боевой руке. При этом открывается часть головы, плечо, частично грудь. Именно это и используется во встречных действиях («сдвойка», «черпак» и «накрут»).

Кроме того, щитовая рука не всегда находится в максимальном напряжении и после активного защитного действия наступает кратковременный период относительного расслабления. В этот момент наиболее успешным будет «зацеп», «наложение» или «ребро».

Принцип экономичности

Чтобы не допускать грубых ошибок, определите минимальное (необходимое и достаточное) движение щита для защиты головы и бедра. Как правило, оно гораздо меньше, чем делают большинство бойцов. В пылу боя щит выдвигается слишком сильно вперед и вверх. Это обуславливается природным рефлексом защиты головы открытым предплечьем, выработанным в рукопашных боях. Щит же прибавляет к руке 30-50 см защитного поля. В момент защиты головы, чаще всего, вполне достаточно движения предплечьем, при неподвижном локте, зафиксированном у корпуса (локоть должен находиться напротив нижних подвижных ребер «микиток»). Принцип касается стандартного круглого щита. При иных формах щита и особенностях хвата, положение локтя незначительно корректируется.

При отработке минимальной защитной траектории, обращайте внимание на расстояние, разделяющее шлем и щит. При слишком близком их расположении в момент защиты, увеличивается шанс «словить» нокдаун от собственного щита, по которому ударили достаточно сильно.

«Удержание»

Полезное упражнение для силовой борьбы с применением щита. Выполняется с применением тяжелой «балды». Снаряд раскачивается на подвесе, затем во встречном движении останавливается плоскостью щита и вытесняется до «мертвой точки» в максимальном отклонении. Круглая форма «балды» максимально неудобна для удержания и постоянно стремится скатиться со щита в ту или другую сторону. Это способствует выработыванию навыка чувствовать поведение соперника в момент силового воздействия.

РИСУНОК СКАН

Второй вариант упражнения заключается в том, чтобы отшагнуть в сторону и толкнуть ударяющий снаряд перпендикулярно вектору его движения. В принципе это основные элементы «подсада» — сбивания противника с ног в пике его силовой атаки. При этом используется инерция нападающего, к которой добавляется короткий боковой импульс.

Подобный прием был выполнен зареченцем С. Шкуровым (Енисей) на турнире «Зиландкон-2000». Причем Енисей был легче своего соперника более чем на 35 кг.

Для симметричного и гармоничного развития мышц можно порекомендовать это упражнение в оберуком варианте, т.е. взяв по щиту в обе руки и выполняя прием поочередно правой и левой рукой. Навык выполнения движения правой рукой пригодится для выполнения подсада против левши. В этом случае получится плечевой «подсад».

«Зацеп»

Зацепляющее действие за край щита соперника. При этом щит противника либо отводится (отгибается) наружу, либо сдвигается с траектории предстоящего атакующего удара.

РИСУНОК ЗАЦЕП 3

«Черпак»

Прием атакующего меча в ловушку между своим щитом и оружием. Как только удар противника натывается на подставленное препятствие, следует черпающее движение снаружи внутрь-вниз, которое сковывает свободное движение противника. Параллельно с черпающим движением щита, рука с мечом выходит назад-вверх на замах (и последующий удар).

Можно принимать удар, не поднимая высоко своего меча. Это удобнее для последующего продолжения приема. Нужно только дополнительно уводить голову из-под удара. Первую фазу «черпака» (движение щита и меча под удар), необходимо делать одновременно со смещением корпуса влево-вперед. Таким образом, в момент завершения «черпака», вы находитесь вплотную со стороны боевой руки противника. Если он не обладает навыками

классической сечи («волчок», «веретено», «обратка за спину» и т.д.), то пропускает два-три чистых акцентированных удара.

«Наложение»

Логичный прием из предыдущего упражнения. Суть его в том, чтобы перекрыть своим щитом область боевого плеча соперника. Тем самым движение боевой руки сковано, а обзор противника перекрыт. После некоторого давления щит резко убирается и наносится удар по открывшейся области.

РИСУНОК СКАН

«Обманка»

Схожее по технике действие, но смысл не в том, чтобы отжать щит противника или открыть его зацепом, а в том, чтобы создать кратковременное давление вынуждающее противника создать контрдавление. В момент максимального контрдавления противника щит резко отдергивается назад, а щит противника продолжает двигаться навстречу по инерции, создавая открытость для атаки.

Иногда более эффективным бывает не наложение, а давление на щит противника ребром своего щита (как в приеме «ребро»).

РИСУНОК

Подготовка «Зацепа»

Некоторые бойцы делают зацеп с места: приблизившись на нужную дистанцию и резко выбросив руку со щитом в зацеп. Именно таким приемом зачастую атакует москвич П. Попов из «Наследия предков». Его успеху способствует немалый рост, богатый опыт и применение щита с кулачным хватом.

Менее рослые бойцы предпочитают подготовить «зацеп» предварительным действием или комбинацией. Смысл комбинации в том, чтобы своими действиями «оттопырить» щит противника в удобное положение (вывести его край на некоторое отдаление от корпуса). Схема не сложна, но требует некоторой привычки и изучения необходимого темпоритма действий. Чаще всего, наносится удар в нижнюю часть щита или бедро. В тот момент, когда щит противника слегка кренится или опускается к бедру, производится зацеп оттопыренного края, смещение щита и удар по открывшемуся участку.

Мастера высокого класса вплетают «зацеп» в скоростные комбинации, таким образом, что зацепа, как такового практически не заметно. Со стороны просто кажется удивительным, что противник внезапно открылся и пропустил вполне очевидный и мощный удар.

Примером может служить следующая комбинация: «засечный» в верхнюю часть щита, «накрут» в голову, «спуск» в бедро с выносом своего щита в уключную защиту, «зацеп» сверху и акцентированный «раскол» в голову.

По собственному опыту могу описать субъективные восприятие подобной связки. В процессе поединка полное ощущение контроля над ситуацией. Очередная атака противника с некоторым «уплотнением боя» и... полная растерянность, когда четко видишь летящий удар, вроде бы реагируешь щитом, но ощущаешь, что щит будто вмерз в воздух, а чужой меч беспрепятственно стучает в лоб.

ИНСТРУКТОРУ НА ЗАМЕТКУ

Смотреть еще не значит видеть.

Видеть еще не значит понимать.

Чтобы понимать, обязательно смотреть и видеть.

Из наставления молодым берсеркам

Обучение

Как правило, приход нового человека в коллектив приносит некоторое неудобство в учебный процесс. Это связано с тем, что начинающий не может двигаться в потоке обучения с той же скоростью, что и опытные бойцы. Поэтому первое время приходится уделять новичку особое внимание, пока его базовый арсенал не позволит функционировать в общем ритме.

В связи с этим имеет смысл дать несколько советов.

1. Не показывайте новичку, не освоившему базовой техники, сложные и близкие по виду удары, а тем более комбинации.
2. Разделяйте на первых этапах работу клинком и работу щитом.
3. Не опасайтесь показывать новичку по 2-3 новых движения, но !!! следите за тем, чтобы это были принципиально разные упражнения (схожие движения, как правило, путаются в сознании и накладываются друг на друга, мешая усвоению правильной техники). Например, вполне успешно соседствуют такие комплексы: засечные удары, работа щитом, перемещение вокруг «балды» (истукана). Если же отрабатывается лишь ударная техника, то удары должны различаться по направлению и по характеру: «плевков» (горизонталь справа в уключном уровне), «подрез» (диагональ в подольном уровне), «накрут» (горизонталь слева в уключном уровне).
4. Не пытайтесь адаптировать спортивную легкоклинковую технику (шпага, рапира, сабля) для боя тяжелым клинком. Помимо меньшего веса и узкого боевого пространства (дорожки), спортивные техники имеют кардинальное препятствие для их использования. Обратите внимание на постановку руки на рукояти оружия.

Спортивный хват предполагает расположение клинка на одной линии с предплечьем. Рукоять лежит вдоль ладони. Такое удержание становится функциональным лишь при малой массе клинка и специфической (пистолетной) рукояти.

Hand Sword0

Меч, имея большую массу, может эффективно удерживаться лишь в положении, близком к перпендикуляру от предплечья, когда рукоять располагается поперек ладони.

Hand Sword00

Лирическое отступление

Как-то в Москве 2001 года, руководитель одного из клубов делился своими наблюдениями и соображениями. Он справедливо заметил, что во многих клубах наметилась тенденция к облегчению подвижных боевых элементов: делаются кожаные наручи и легкие рукавицы, облегчаются и балансируются мечи. На тренировках бойцы усиленно стремятся к достижению высоких скоростных показателей. Однако при всем этом он не понимал: «...ну почему же зареченцы работают так быстро!?».

Я добросовестно попытался объяснить про реверс оружия, слитные траектории, векторы движения, мышечные импульсы и т.д. Он нетерпеливо сморщился: «...ну это же элементарщина, азы... тут все ясно... непонятно только, почему ж все-таки так быстро!»

Видимо перед тем, как озаботиться скоростными результатами, все таки полезно понаблюдать за быстрыми ударами реальных турнирных боев, поразмышлять над траекторией, и поприкидывать механику человеческого тела. Помочь в этом может видеомагнитофон с покадровым просмотром. Скажу по секрету, что скорость — есть фактор более зависящий от навыков, нежели от параметров снаряда. Тем более, что большинство практикующих бойцов уже давно дерется зареченскими клинками или оружием с параметрами зареченских боевых образцов (мне на сегодня известно 3 клуба делающих визуальные копии мечей клуба «Щитень»).

Вопреки общему мнению, в Заречном наметилась твердая тенденция к утяжелению клинков. Если на первых этапах развития «Щитень» предпочитал мечи с минимально допустимой массой (1250-1300г), то сейчас турнирное оружие приближается к отметке (1350-1450г).

В ближайшее время зареченские клинки клуба «Щитень» будут видоизменены и дополнены клеймом, поэтому подделать их станет сложнее.

Нюансы

Как показывает практика, 2-3 удара в секунду — вполне достижимая скорость в пике атаки. Более того, подобный боевой темп, вполне достижим и в процессе тренировок. Важнейшими моментами для этого являются определенный реверс оружия и специфика приложения сил в конструкции замах-удар.

Рассмотрим схему удара традиционную в большинстве клубов. Замах либо выставляется изначально в исходном положении руки, либо начинается в миг замысла из исходного положения. Каждый последующий удар начинается с подобного же канонического замаха. Если рассмотреть серию таких ударов отдельно по фазам, легко заметно, что комбинация выглядит как банальная череда отдельных ударов, абсолютно отдельных. Движения не связаны и одиноки.

Эта схема пошла от распространенного заблуждения, что каждый правильный удар должен наноситься со строго определенным углом между плечом, предплечьем и оружием. Причем догматизировалась как форма самого удара, так и рисунок замаха. Зареченская же школа предпочитает лишь общие тенденции формы удара, со многими допусками и более свободными определениями канонов — угол острый или тупой, рука ближе к корпусу или дальше.

Так, например, в форме «подоплеки» лишь упоминается, что кисть с мечом должна быть повернута наружу (отведена от бедра), оставляя запястье ближе к корпусу. Только такое положение кисти позволит максимально быстро вывести как защиту, так и удар.

СХЕМА РУКИ В ПОДОПЛЕКЕ

При этом сознание не грузится жесткими установками угла между предплечьем и пястными костями. Каноны зареченской школы это скорее просто утрированные образы движений, используемый при объяснении того или иного действия. Как только принцип выполнения приема становится ясен, канон автоматически растворяется в крепнущем практическом навыке.

Резюмируя сказанное можно с полной ответственностью заметить, что скорость нанесения ударов зависит от формы замаха и «совместимости» ударов. Финальная фаза предыдущего удара должна быть как можно ближе к началу замаха следующего. Например, после «накрута» очень органичен «захлест», так как финальная стадия первого удара, по сути и есть замах второго.

Более сложные связки требуют некоторой корректировки финала предыдущего удара, для скоростного начала следующего. Примером можно назвать «подрез одесный» (справа снизу) и «засечный ошуйный» (слева-сверху). При банальном выполнении этих ударов, после «подреза» рука выходит на замах снаружи по кругу, по длинной траектории. При скоростном выполнении в последней фазе «подреза» кисть выдергивается рукоятью вверх перед собой и совершает реверс клинка по минимальной траектории (чуть выше головы).

СХЕМА

Тот же принцип работает и при других связках: «плевок»+«подрез»+«накрут». После первого удара рука отдергивается на себя, локтем вверх-назад, чтобы кисть прошла максимально близко к плечу (пальцы поворачиваются наружу от себя). Последующий разворот клинка сам по себе вводит руку в «подрез», финал которого уже обозначен в

предыдущем примере. Когда кисть находится перед головой, следует еще один реверс с корректировкой клинка на «накрут».

СХЕМА

Таким образом на каждом ударе экономится до 0,5 секунды. При обычном выполнении на эту связку требуется около 2-2,5 сек., при ускоренном методе время сокращается до 1-1,2 сек. То есть темп в пике достигает 2-3 ударов в секунду. Особенно наглядно это видно при просмотре некоторых боев на профессиональной видеоаппаратуре с тайм-кодом, который отсчитывает 24-е доли секунды. При этом начало серии приходится на 1-й кадр, а третий удар серии, обычно, укладывается в отрезке между 23-м и 28-м кадром атаки (4-м кадром второй секунды).

Тему построения комбинаций и связок мы продолжим чуть позже. А пока, для особенно скептических оппонентов приведу реальную документальную кинограмму.

КИНОГРАММА

Соображения (старческое брюзжание)

Времена моей беззаботной юности пришлось на пору повального увлечения карате. В училище половина нашей параллели посещала те или иные секции. На второй год освоения Шотокан-карате-до, многие уже вполне сносно сучили конечностями, изредка приправляя теорию уличной практикой.

Как-то, раскопав в училищном подвале залежи старых деревянных планшетов, решили протестировать ударную технику пробиванием 3-х миллиметровой фанеры. К чести наших инструкторов, нам все-таки удалось усвоить кое-что из мудреного восточного искусства. В планшетах справно появлялись проломы по форме кулака. В один из подобных «деревянных экзерсисов» в дверях возник старшекурсник — косая сажень в плечах, русые волосы и борода, как у былинных героев.

Звали богатыря Санька Тимонин. Именно с него в Пензе был возведен памятник «Человек с копьем».

Одобрительно качнув головой, он выволок со стеллажа двойной планшет, положил его между спинками стульев и ладонью, как мухобойкой, разнес его в щепки.

— Карате это круто, — сказал он. — Особенно для тех в ком меньше 70 кг.

После его ухода мы захлопнули рты и охладели к фанере. Позже поняли, почему А. Тимонин раньше всех бросил занятия в карате. Тогда еще не было книг по славяно-горицкой борьбе, но отдельные адепты русских боевых традиций уже убеждались, что восток не абсолютен.

Однако вернемся к теме нашего сегодняшнего урока.

Именно этот случай заставил меня впервые задуматься над сутью удара (чего не смогли дать ни Шотокан, ни видео, ни переводы восточных трактатов). При анализе уличных потасовок возникал вопрос: почему при ударе моего веса противник летел на землю, а от ударов 60-ти килограммового А. Даушева любой бык валился, не сходя с места. Почему титан Олежка Колчанов легко вышибал ногой бетонные перила моста, а от ноги Олежки Слепова лопался, не качаясь, боксерский мешок.

Видимо одинаково результативным может быть и пробивающий (скоростной и легкий) удар, и сбивающий (относительно медленный и тяжелый) удар. Причем, как показывает практика турниров, именно быстрый (хлесткий) удар, порой, эффективней, чем мощная «плюха» способная столкнуть на несколько шагов.

За примерами далеко ходить не надо. Архангельск-1998, один из финальных поединков в категории свыше 90кг. Северодвинец М. Парфенов нанес мощнейший удар, который снес меня на 2,5м (летел бы дальше, кабы не кучка зрителей у ристалища). «Он поплыл!» — заорали вокруг, но моя контратака убедила их в обратном. Правда, будь между нами меньшая дистанция и успеет Парф добавить вдогон, я мог бы прилечь на ристалище.

Другой пример с «Сечи-2001». Бой «меч-меч» М. Старикова и Д. Заикина. В начале схода Заикин получает молниеносный хлесткий «плевок» и, не сходя с места, оглушенный прекращает сопротивление. При этом удар Старикова даже на видео выглядит как легкий шлепок по венцу шлема.

Тот же принцип рассмотрим на примере восточных практик ломания стройматериалов (черепиц, досок, кирпичей и т.п.). Одинаковое количество кирпичей можно разбить богатырским ударом с широким размахом и невероятной силой, и скоростным ударом большой скорости.

В первом случае блок кирпичей «продавливается» и лопается под воздействием большой массы и относительно малой скорости. Во втором случае основным фактором будет скорость, то есть «взрывное» воздействие меньшей массой.

Самым доходчивым, что называется «на пальцах», будет последний пример. Положите на наковальню гвоздь и нажмите на него острием тяжелого топора, чтобы располовинить. При приложении достаточной силы работа постепенно будет выполнена.

Для выполнения той же задачи достаточно взять гораздо меньший топорик и стукнуть быстро с небольшим замахом. Инерционно-скоростной фактор проделает работу не хуже, чем сила и большая масса.

Этот же принцип действует при скоростных ударах в боевом историческом фехтовании. Удар может быть и без «лесорубного» замаха, но его скорости и инерции будет достаточно, чтобы легчайшим сотрясением сбить у противника мировосприятие. Вспомните боксерский апперкот, постучайте себя снизу в челюсть и ощутите, что даже легкий контакт кулака с нижней челюстью ощутимо отзывается в мозгу.

Подводя итог сему ворчанию, посоветую не относиться к быстрым и внешне неопасным ударам с пренебрежением. С другой стороны следует уделять внимание отработке скоростного выполнения приемов, ибо если к скорости прибавить массу...

ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Как показывает корреспонденция по первой книге, большое количество людей, интересуется именно практическими навыками исторического фехтования. Первая основная проблема, с которой они сталкиваются — это проблемы с защитным снаряжением. Отсутствие добротной защиты уже многими прочувствовано на собственной шкуре.

ТРАВМЫ

Я бы взял вот этого, со страшными шрамами...

А я бы — того, кто ему эти шрамы оставил...

Диалог из супербоевика

Не ради красного словца решено ввести в книгу этот раздел. Дело в том, что осведомленность о возможных случайностях поможет обратить внимание и укрепить нужные элементы защитной экипировки. Шрамы, конечно, украшают мужчин, но их количество не всегда является свидетельством боевых достоинств воина. Бывалые бойцы не дадут соврать, что большая часть шрамов достается нам по нелепым случайностям, которых можно было избежать.

Думаю, не открою секрета, если напомним: травмы никоим образом не являются признаком добротности или интенсивности тренировок. Тем более они не определяют профессионализма и опыта бойца. Травмы (их частота и количество) лишь повод задуматься о правильности подхода к работе и разумности людей, занимающихся данным видом воинского ремесла.

Растяжения связок, вывихи суставов говорят о неадекватности нагрузок на плохо подготовленные конечности. Разбитые кисти рук, ушибы мягких тканей (не говоря уже о трещинах и переломах костей) свидетельствуют о непростительном пренебрежении защитным снаряжением.

Рассечения и царапины чаще всего — следы простой неосторожности.

Чем меньше на вашем пути подобных неприятностей, тем профессиональней ваш подход к процессу тренировок.

Травмы головы

Нокауты, нокдауны (ушибы черепа, сотрясения мозга).

Как ни странно, но в турнирной практике на удивление мало тяжелых травм головы. Грамотно изготовленный и правильно подогнанный шлем способен сдержать большую часть ударов. С другой стороны даже сильные удары, видимые и ожидаемые бойцом, не приносят особого вреда, так как организм автоматически нейтрализует большую часть

энергии за счет молниеносных концентрированных сокращений мышц, удерживающих голову и отклоняющих тело.

Гораздо больше вреда приносят «невидимые» удары в групповых схватках, когда человек не замечает летящего оружия и только постфактум ощущает пришедший удар. Основная часть таких «плюшек» приходится сбоку или со спины, что только усугубляет их воздействие. В связи с этим можно посоветовать не пренебрегать защитой шеи и внимательно усиливать защиту шейных позвонков.

Чаще всего сильные видимые удары могут причинить только кратковременную потерю ориентации в пространстве (от 0,1 до 0,5 сек.), чего, впрочем, вполне достаточно для «посадки на пол». Нокдауны гораздо более редки, ибо для этого нужен очень мощный удар и не очень хороший шлем. Нокауты же, пока, вообще редкость, и характерны скорее для «невидимых» ударов в групповых схватках.

Были случаи ушибов головы из-за проминания слишком тонкого и мягкого металла шлема. Деформированный ударом фрагмент бьет по костям черепа через подшлемник. Пытаясь предостеречься от таких ситуаций, некоторые делают шлемы из каленых стальных куполов, увеличивая возможность нокдауна (за счет пружинящего эффекта). Это, скорее, другая крайность, чем целесообразное решение проблемы. Гораздо предпочтительней толстый (от 2,0 до 2,5 мм) купол из мягкого металла. Частично проминаясь, частично просаживаясь на подшлемнике, он способен погасить почти всю силу удара: часть энергии гасится на сминание железа, другая — на сжатие подшлемника.

Если шлем с добротным амортизатором (подшлемником) то травмы могут случиться из-за попадания оружия в конструктивные отверстия шлема (глазницы, щели, зазоры между деталями). Как правило, это уже издержки типологических особенностей изделия. Частота таких травм сравнима с травмами в следствии потери шлема с головы или разрушением отдельных деталей. Совет по этому поводу прост: снабдите шлем ремнем и следите за прочностью и целостностью узлов крепления (петли, застежки, клепки, и т.п.).

Ушибы шеи, как правило, возникают при использовании бармиц или закрытых шлемов без «воротников-ошейников». Опаснее всего повреждение шейных позвонков, в связи с чем я бы порекомендовал монтировать под бармицей «рачий хвост» из толстой кожи (чепрака). Либо изготовить воротник-ошейник.

СХЕМА

Переломы, трещины

Чаще всего от переломов страдают мелкие кости кистей рук. Причин две.

Первая — пренебрежение к собственному снаряжению. Характерный случай произошел на чемпионате России 2000 года, когда меч Енисея пролетел за щит одного из московских бойцов и ударил по руке, на которой не было подщитовой рукавицы. Результат налицо — перелом пястной кости большого пальца.

Вторая — непрочное снаряжение: рукавицы или перчатки, не обеспечивающие достаточной защиты. Самое частое повреждение кистей рук происходит в кольчужных перчатках и варежках. Кольца, не способны держать рубящий удар и, наряду с ушибами

мягких тканей, происходит ломание и дробление костей. Мало спасает даже усиленная войлочная подкладка. Снижая риск переломов, она не избавляет от сильных ушибов костей и суставов.

Реже повреждаются лучевые и локтевые кости. Благо наручи есть у каждого практикующего бойца, и чаще всего, травмы бывают лишь при использовании недостаточно прочных материалов.

Малые и большие берцовые кости ломаются в исключительных случаях (при отсутствии контроля наличия и качества снаряжения). Большинство повреждений голени происходит в групповых сражениях, когда люди не защищают ноги ниже колена. Посему лучше взять на вооружение правило: даже если в поединках запрещены удары ниже колена, лучше надеть защиту голени, а не дожидаться досадных случайностей.

В ближайшее время, из-за увеличения средней силы ударов, можно ожидать учащения переломов ключиц. Это тоже сравнительно слабые кости и, во избежание крайне неприятных ощущений, уделяйте их защите особое внимание (воротник-ошейник достаточно хорошо держит эту область).

Вывихи и растяжения (Плеча, кисти)

Если не учитывать вывихов лодыжек, то большая часть повреждений придется на плечевую, локтевую и запястный суставы. Экстремальность турнирного боя заставляет действовать «на полную катушку», мало задумываясь над готовностью организма к тому или иному действию. Из-за превышения естественных привычных амплитуд, под действием тяжести доспеха и оружия, не выдерживают сухожилия и суставные сумки. Усугубляется это старыми растяжениями и вывихами, после которых пострадавший участок уже не имеет былого запаса прочности.

Для профилактики таких травм, рекомендуется более продолжительный разогрев, иногда с применением разогревающих мазей. Иной раз бывает полезным работать с тугой повязке на ослабленном месте.

Ушибы

Костей, суставов, мягких тканей — бедра, ребра, локти.

Основная масса ушибов приходится на области, плохо прикрытые доспехом. Это внутренняя сторона локтя (чуть выше наруча), внутренняя сторона бедра, подколенный сгиб, подмышка, бедренный сустав и выступ подвздошной кости (между нагрудником и подолом).

Реже случаются ушибы в местах стыков снаряжения (между перчаткой и наручем, в локтевом сгибе и т.д.).

Рассечения (открытых областей, закрытых)

С открытыми частями тела все понятно. Даже легкое касание клинком открытого участка тела могут возникнуть повреждения кожного покрова. Наличие близко под кожей костной ткани только усугубляет ситуацию.

Иногда рассечения происходят и под доспехом. В процессе движения возникают естественные складки кожи, особенно в местах, где соседствуют зоны плотного прилегания доспеха и свободных областей. При незначительном попадании оружия в такие зоны кожа защемляется и лопается.

Как это ни парадоксально, но кожа лопается и под шлемом, когда при ударе внутренняя сторона шлема бьет по выступающим костям черепа. Характерные примеры произошли на «Зареченской Сече – 2001». Василий Купряшин и Артем Куртымов получили рассечение брови именно под шлемом.

Куртымов, +фото

Учитывая вышесказанное, буду рад, если несколько моих советов ускорят начало освоения воинского ремесла.

Сразу оговорюсь, что внешний вид снаряжения каждый выберет для себя сам. Ко времени участия в турнирах высокого уровня, у любого поединщика уже формируются предпочтения к той или иной стилистике внешнего вида. Окончательный же вариант боевого образа может создаваться и корректироваться годами.

Поэтому, в данном кратком издании, стоит упомянуть лишь основные виды снаряжения, без географических и хронологических заморочек. Ибо для пользы тренировок важнее функциональная сторона снаряжения нежели его каталожная документальность и детализация.

ДОСПЕХ

«Стеганный»

Исторические аналоги были набиты конским волосом или пенькой.

Пожалуй, самый легкий вариант защиты. Как правило это длиннополая куртка с плотной набивкой, наподобие фуфайки или альпинистского пуховика. Только наполнение должно быть не матрасно-мягким, а максимально жестким. Не всегда есть специалисты способные простегать ткань необходимой толщины и жесткости. Поэтому ушибоопасные зоны (суставы и выступы костей не прикрытые мышечным массивом) под стеганкой необходимо укреплять получше. О изготовлении дополнительных протекторов поговорим ниже.

Из-за сравнительно малой массы стеганный доспех наряду с пластинчатым кожаным, можно рекомендовать для занятий и турниров молодежи до 13 лет. После 13-ти желательно постепенно вводить в тренировки утяжеления (нагрудники 5-8 кг, короткие кольчуги 8-10кг и т.п.)

Владимир Аникиенко СЫКТЫВКАР

«Кольчужный»

Название говорит само за себя. Самый традиционный вид снаряжения, держащий режущие удары, но не защищающий от рубящих, колющих и сильных секущих (концом клинка) ударов. Как правило требует поддевания стеганки или специального подкольчужника с толстыми войлочными или пластиковыми амортизаторами.

В наши дни, для удобства и ускорения начала процесса тренировок, многие используют хоккейные манишки. Это снаряжение достаточно хорошо укрепляет плечи, ключицы и грудь.

ФОТО ЯШКИ ИЛИ ПР

«Кольчужно-пластинчатый»

Доспех, в кольчужную основу которого вплетена металлическая чешуя, либо ввязаны пластины (юшман). За счет небольшой величины вплетенных чешуек и малой площади перекрытия пластинами, защитные свойства такого снаряжения не намного лучше кольчужного доспеха.

ФОТО АРКОНЫ

«Пластинчатый»

Доспех связанный из рядов металлических пластин (чешуек). Как правило, вполне надежен и прочен. Снаряжение подобного типа становится все более популярным, так как требует меньших затрат времени на изготовление.

ФОТО КОЛОСКА ИЛИ КУПРЯШИНА

«Латный» «Комбинированный»

Латный доспех давно стал набившим оскомину штампом всего рыцарства. Блестящая крупносегментная броня знакома и по парадным портретам царей и королей, и по роботообразным железным чучелам в музеях, и по многочисленным фильмам. К сожалению, в нынешних видеоверсиях даже король Артур и рыцари круглого стола закованы в латы (в ту пору даже кольчуга была не у каждого рыцаря, преобладали кожаные иногда копытные доспехи).

Однако благодаря этому нет необходимости приводить изображение такого доспеха, все и так понимают о чем речь.

Очень часто латные комплексы доспехов имеют кольчужные детали (авантайл, топик, юбка, чулки и пр.), тем самым, являясь комбинированным доспехом.

«Бригантный»

Доспех, защитные элементы которого составляют металлические пластины, приклепанные (подшитые) изнутри, под суконную или кожаную основу. Характерный европейский тип доспеха, хорошо держащий любые удары.

ФОТО ПИТЕРЦА

«Зареченский Доспех»

Во многих письмах присутствовали просьбы рассказать подробнее о турнирном доспехе, используемом бойцами клуба «Щитень». Не имея возможности отвечать персонально на каждое такое письмо, останавлиюсь подробнее на рассмотрении данной модели.

ФОТО СПЕРЕДИ И МИШКИ СЗАДИ

Основное направление клуба «Щитень» — воссоздание реальных приемов, тактики и концепции боя тяжелым клинковым оружием. Увы, за последнюю тысячу лет не осталось ни одного достоверного письменного или устного источника, способного дать практическую информацию по данному предмету, поэтому, зареченцы руководствовались следующими соображениями:

1. Вполне очевидно, что нашим предкам было не чуждо понятие целесообразности. Суставы рук и пальцев у всех людей сгибаются в одну сторону. Любой инструмент (оружие) изготовлялось для этих самых рук. Следовательно, эффективно использовать его можно только тем образом, на который этот инструмент (оружие) рассчитан.
2. Как правило, кроме общих концептуальных моментов использования, каждый тип оружия имеет свои специфические особенности, объясняемые нюансами конструкции. Топор, к примеру, диктует технику отличную от работы кистенем или мечом.
3. Формирование боевых навыков должно формироваться в условиях наличия доспешного снаряжения с определенными весовыми параметрами. Присутствие же щита, особенности вооружения и условия боя (строй, поединок, штурм) вносят в процесс свои коррективы.
4. Немаловажным фактором является и внутренний настрой. Ибо в сражениях наш предок имел основной целью не демонстрацию набора эффектных движений, а эффективное поражение противника и выживание в бою (выживание собственное, или семьи-племени-Рода).

При соблюдении перечисленных исходных условий, оптимальный метод применения того или иного оружия достаточно очевиден и совершенно четко определяем. Поставленная

нами задача имела несколько основных сложностей, которые благодаря инициативе и прилежанию были решены.

1 проблема.

В отличие от предков, нам предстояло в короткие сроки пройти путь многих поколений и заново протоптать стезю боевых навыков.

Решение:

Знания анатомии помогли надежно защитить травмоопасные участки. В результате бойцы не гибли от неопытности, как предки на поле боя, а лишь получали несерьезные травмы (физически убеждаясь в целесообразности, эффективности или бесполезности определенных действий). На начальных этапах становления школы, мы имели роскошь по несколько раз в сутки биться в полном доспехе и в полный контакт (постигая боевые премудрости максимально интенсивно).

2 проблема.

Увы, стопроцентно «историчный» доспех, в наши дни, мало применим для экспериментального воссоздания боевой техники. Причины просты:

а). Полная реконструкция требует массы времени и немалых денежных средств. Процесс жесткого опробования и отработки приемов нападения и защиты, влечет за собой быстрое разрушение реконструированного комплекса. Понятно, что просто по-человечески жалко уродовать плод своего труда.

б). В процессе обучения начинающий поединщик, в любом бою (разминочном, тренировочном, турнирном) получает максимальное количество ощутимых ударов. Причем удары эти приходятся «от затылка до щиколотки» и способны причинить серьезную травму. Именно этот факт делает малоприменимыми большинство исторических реконструкций, так как они не обеспечивают необходимой безопасности (в полноконтактных боях).

Как показала практика реальных боев, зрелый и опытный поединщик принимает на себя минимальное количество ударов. Ему удается парировать, уходить или опережать большую часть действий противника. Так, например М. Майоров за 8-12 минут плотного боя пропускает всего 1-2 ощутимых удара, при «пиковой» скорости собственных атак 2-3 удара в секунду. С. Шкуров однажды провел 30 минут активных тренировочных боев без наручей, не получив ни царапины на предплечьях. Вес клинков в этих боях составлял от 1,25 до 1,45 кг.

Однако, это уровень опытных мастеров, которые могут реально эффективно функционировать в любом комплекте исторического снаряжения. Учебный же процесс (для обучающегося) влечет несчетное количество ощутимых ударов.

Клуб «Щитень» начал свою работу с решения именно этой проблемы. Основным условием при создании турнирного снаряжения стала: максимальная безопасность, при сохранении исторического стилистического решения и общего среднего веса.

После ознакомления с уровнем технологий 9-13 веков, были созданы модели, на основе доспешных пластин, найденных на Золотаревском Селище и приведенных в «Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции» Казань-2000.

Пластина А: четырехугольная, рис. 10 (1) стр. 149.

Пластины В: прямоугольные, рис. 10 (6-7, 18) стр. 149

Способ вязки подсказали сами пластины. Взяв за исходники три типа пластин, были получены следующие типы вязки доспешного полотна:

Схема 1 - квадратные пластины, схема 2 - заостренные пластины, схема 3 - скругленные пластины. Схема 4 – полотно, полученное в результате изменений.

Данные образцы и были взяты за основу «Зареченского» турнирного доспеха. После долгих размышлений, показалось возможным, не меняя принципов изготовления, внести небольшие изменения, в параметры пластин:

Увеличен размер пластин, что ускоряет изготовление доспеха.

Увеличен диаметр отверстий, что облегчает ремонт поврежденных участков и допускает применение более толстого шнура (реже чинить).

Основным изменением (для большей прочности) был отказ от кожанной прослойки между горизонтальными рядами пластин.

Форма доспеха банальна — усредненный силуэт («нагрудник», наплечники, подол), сформировавшийся по впечатлениям от силуэтов доспехов, известных на Руси и у степняков до 13 вв. Достигнув высокой степени защиты, было принято решение разделить куртку и подол для компенсации подвижности. Весь доспех, в зависимости от размера, состоит из 320-450 пластин, войлочной или кожаной подложки, шнура и ремней. Данная модель хорошо держит мощные удары клинком по основным направлениям — ключица, плечо, грудь, бок, бедро. Это позволяет эффективно изучать технику реального боя без риска травмировать друг друга.

ДОСПЕХ ЦЕЛИКОМ И ПО РАЗДЕЛЬНОСТИ

Необходимо отметить: при нехватке натурального войлочного полотна, некоторые тренировочные экземпляры вязались на 5-7 мм основу из полу-искусственного войлока с добавлением 25-55% синтетического волокна, либо на толстое шинельное сукно.

Принимая во внимание тот факт, что в боевое историческое фехтование приходит все больше детей, юношей и девушек, можно посоветовать использовать для вязки подобных доспехов пластины из твердой кожи (чепрак 4-6мм). Доспех получается значительно легче, а некоторое ослабление жесткости легко компенсируют поддоспешные протекторы (легкая стеганка или манишки и нагрудники). Таким образом, неокрепший позвоночник подростков испытывает гораздо меньшую нагрузку. При этом степень защиты выше, чем при использовании колчужного доспеха или мягкого пластинчатого.

Характеристики и материалы

ФОТО

Общий вес: 13-18 кг

Пластины: 320-450 шт., толщина 0,8-1,2мм

Шнур: 20м, толщина 3-5мм

Для вязки доспеха необходимо: пластины, шнур, крючек для вязки, нож, кожаные ремни, основа-подложка. Кроме пластин, весь доспех изготавливается «на коленях», без каких-либо инструментов и приспособлений. Готовые полотна могут быть навязаны непосредственно на верхнюю одежду (стеганку).

СХЕМА РАЗВЕРТКА

Принимая во внимание некоторые изменения «копанных» пластин, клуб «Щитень» принципиально не участвует в «конкурсах тотальной исторической реконструкции». Мы воссоздаем боевые аспекты и выступаем исключительно в состязательных поединках по боевому историческому фехтованию.

Несмотря на это, регулярно находятся «знатоки» всего древнего, которые с ехидцей заявляют: — «А у вас доспех не историчный!», «...дайте пожалуйста ссылочку на документ, в котором приведен ваш тип доспеха...», «...дайте пожалуйста список литературы, подтверждающий находку и датировку типа ваших пластин», «...а у Рыбакова и Кирпичникова ничего не сказано о таких доспехах...» и т.д.

Право слово, от подобных упреков в «неантуражности» наши доспехи скоро зарастут вершковыми мозолями. Дабы не допустить порчи полезного снаряжения, официально заявляем бдительным реконструкторам:

Наш доспех настолько же историчен, как и многие 13-ти вековые костюмы из сукна, крашенного анилиновым красителем. Как и 11-ти вековая обувь, дубленая современными химреактивами. Как и 9-ти вековые поддевки, шитые цветными калиброванными нитками. Как шлемы из нержавейки и кольчуги из стальной проволоки с антикоррозийным покрытием.

Надеюсь, что впредь подобные дискуссии будут сняты. Нам думается, что боевое историческое фехтование — это все-таки не одежда с антуражными пряжечками, а умение владеть историческим вооружением.

И будучи захваченным врасплох (ночь, переправа и т.д.) наш не одетый предок все-таки бился! Бился так, как умел и тем оружием, что успел схватить. Не так ли!?

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1. Используемые клубом «Щитень» образцы доспешных пластин являются принципиальными (не абсолютными) аналогами реальных находок «Золотаревского Селища», датированных началом 13 века.
2. Используемые клубом «Щитень» способы вязки доспешных пластин, являются вариантами реально существовавшими до 13 века.
3. Тип турнирного доспеха, названного «Зареченским», полностью соответствует уровню технологий 9-13в.в.
4. Турнирный доспех «Зареченский» отвечает требованиям боевого исторического фехтования, как по весовым, так и по защитным характеристикам.

ШЛЕМ

Бармица

Многие бойцы в последнее время оценили преимущества пластинчатых бармиц (известных по комплексам доспехов Золотой орды). Большая жесткость обеспечивает и большую безопасность. Кроме того, облегчается ее изготовление и ремонт. Если в комплексе вашего доспеха предполагается шлем с историчной кольчужной бармицей, есть смысл дополнить снаряжение боевой пластинчатой. Использовать ее можно в турнирах с жесткими полноконтактными поединками, навязывая в замен кольчатой.

СХЕМА РИСУНОК

Подшлемник съёмный — «бытовой».

Это разнообразные мягкие головные уборы, производимые нашей промышленностью или всевозможные подобиия танковых, либо монтажных шлемов. Иногда бойцы просто надевают зимнюю шапку. Такое решение проблемы подшлемника конечно самое простое, однако, они не всегда гарантируют необходимую амортизацию и все равно требуют монтировать на шлеме подбородочный ремень. Сила удара гасится одномоментно и голова испытывает достаточное сотрясение.

Подшлемник подвижный — «парашют».

Так называют самую распространенную схему подшлемника. Преимущества его — простота и возможность легко регулировать глубину посадки. Недостатками являются крепление «парашюта» к шлему, подчас не обеспечивающее достаточного протектора в месте крепления и слишком свободное раскачивание шлема на голове.

При малой и средней силе ударов, свободный подвес «парашюта» держит удовлетворительно, но только до тех пор, пока качающийся шлем не касается головы. При сильном же ударе, особенно в зоне крепления, металл ударяет по голове весьма ощутимо.

СХЕМА

Стационарный подшлемник

Обычно крепится в шлеме неподвижно и амортизирует за счет упругих свойств протектора. Он может быть выкроен как «парашют», но соединен в единое целое наподобие шапочки и дополнен более толстыми амортизирующими элементами. Конструкция крепится в шлеме так, чтобы пустоты были заполнены амортизаторами. Оптимально использовать материалы двух плотностей. Более жесткие ближе к голове, а более мягкие (рыхлые) ближе к металлу. При такой схеме погашение удара происходит постепенно, со все увеличивающейся силой амортизации.

Можно сшить подшлемник наподобие парашюта из двух деталей, так, чтобы получилась полая оболочка. Внутри ее можно набить наподобие боксерской перчатки (конским волосом, пенькой, целлюлозной стружкой или толстой рыболовной леской).

СХЕМА

Определенный собственный и чужой опыт приводит к выводу, что максимальный по мощности амортизатор должен находиться над макушкой и на лбу. Чуть меньший — над ушами и на затылке.

Главная ошибка при подгонке шлема — плотное прилегание металлических поверхностей. Между жесткими частями шлема и головой должно быть не меньше 1 см амортизатора либо свободного пространства.

СХЕМА САР

Лобный протектор формируется так, чтобы между лицом и деталями шлема было не меньше 1-1,5 см свободного пространства. Напомню, что голова у человека имеет несколько вытянутую форму. Именно поэтому шлем не должен иметь идеально круглую форму (в этом случае над ушами будут пустоты, а лоб и затылок будут упираться в металл. Опытные мастера придают шлему овальную либо яйцевидную форму (лоб поуже, затылок пошире).

СХЕМА САР1

Для этого готовый колпак с приклепанным венцом кладется на наковальню и подвергается нескольким ударам кувалдой. С одной стороны проверяется качество клепок, с другой — шлем постепенно вытягивается.

Проверить правильную посадку шлема на голове можно простым способом. Сильно надавите снаружи в том месте, где между деталями шлема и головой есть пространство. Если в результате этого шлем легко коснется головы, то подгонка подшлемника или крепежного ремня неправильна. В результате сильного удара вы можете получить контузию или рассечение внутренней поверхностью шлема.

Подобная ситуация имела место на «Зареченской сече 2001». Если не ошибаюсь, Дмитрий Плешков, в одном из первых поединков, имел сильное рассечение кожи внутренней поверхностью шлема. Эта обидная травма, из-за наложенных швов, явилась досадной помехой в дальнейших боях.

ФОТО ПЛЕШКОВА

Нюансы

Еще один момент следует учитывать в подборе шлема для турнирных боев. Избегайте выступающих декоративных элементов, как рога, высокий конус, кронштейны для крепления плюмажа и т.д. Каждая такая деталь резко повышает шанс «словить нокдаун». Даже слабый удар по такому элементу, из-за возникающего опрокидывающего момента, способен сдвинуть шлем на голове и нарушить обзор. Как минимум можно просто лишиться этих самых выступающих элементов.

Иногда, зная эти особенности, опытные бойцы начинают атаку по сильно выступающему конусу шлема, доставляя тем самым массу неприятности обладателю такой «историчной шапки». Даже если шлем пристегнут к голове, рывок весьма ощутим.

СХЕМА САР3

Если же форма шлема является обязательной по типологии комплекса доспехов, то следует все время помнить об этой особенности. В частности высокий и острый верх русских шлемов предназначался, скорее всего, для удобства в плотном строевом и смешанном бою, когда масса тяжелых ударов приходит сверху. И топор, и тяжелый клинок, соскальзывая с конуса, теряет концентрированность и точность.

СХЕМА САР4

ЗАЩИТА ШЕИ И КЛЮЧИЦ

Ошейник-воротник

Очень удобный и надежный элемент снаряжения. В том или ином виде известен со времен древнего Египта. Периодически предавался забвению и вновь возникал в ту или иную эпоху. Для данного раздела наиболее интересны жесткие формы. Самый простой вариант выглядит как круг из жесткой толстой кожи с вырезанным отверстием для шеи и шнуровкой для фиксации на теле.

СХЕМА

Перед тем как начать работу с подходящим куском или кусками кожи, стоит сделать и подогнать по размеру прототип из картона. В последствии его можно использовать как лекало. Чтобы усилить конструкцию, можно нашить (наклепать) на кожу металлические секторы.

Один из вариантов данной модели предполагает частичную защиту шеи от горизонтальных и восходящих ударов. Для этого пластины делаются чуть больше по размеру и отгибаются вверх, создавая лепестки, прикрывающие шею. Такая модель надежна и применима как с бармицей, так и с глухим шлемом.

СХЕМА

Следующим шагом на пути повышения безопасности стал воротник-ошейник, применяемый зареченскими бойцами. К вертикальным деталям воротника крепится «ошейник», напоминающий ворот-стойку. На эту полосу амортизатора (кожа, войлок) наклепаны дополнительные металлические вставки, там где это необходимо.

СХЕМАс выкройкой

Пробить такой «ошейник» не удавалось даже прицельными акцентированными ударами в шейно-ключичную область.

При использовании бармицы, ворот-стойка делается повыше. Ответную деталь амортизатора следует закрепить на шлеме, так, чтобы они перекрывали друг друга.

СХЕМА

ЗАЩИТА РУК

Наруч

Пожалуй самый известный, после шлема элемент снаряжения. По фильмам широко известны как функциональные боевые, так и декоративные его варианты. Даже широкие узорчатые браслеты в «Конане Варваре» и т.п. не что иное как производное от все того же предмета, спасающего предплечье от повреждений.

Чаще всего используются наручи трех типов, выбор которых диктуется доступностью материалов, типом доспеха и степенью комфорта: «дощатые», «цельные» и «кожаные».

«Дощатые» наручи состоят из кожаной основы и полос металла, наклепанных вплотную друг к другу. Полосы со стороны локтевого сгиба укорочены, а со стороны локтя удлинены. Как вариант полосы клепаются на крепежные ремни.

СХЕМА

«Цельные» представляют собой одну-две пластины выгнутые надлежащим образом.

СХЕМА

«Кожаные» сшиваются или склепываются из нескольких слоев толстой жесткой кожи. Могут иметь ременные застежки либо обычную шнуровку.

СХЕМА

Налокотники

Как правило, наиболее типичны для латного доспеха. В иных же комплексах роль налокотника играет выступающий край наруча или рукав стеганки и кольчуги. Несмотря

на это, я бы рекомендовал внимательно относиться в данной области и по возможности защищать ее дополнительным пластиковым налокотником.

Наплечники

Поддевка с нашитыми амортизаторами.

Рукавицы.

Боевая рукавица

СХЕМА ФОТО

Тренировочная рукавица

СХЕМА

Для тренировки деревянным или пластиковым оружием можно использовать «мягкие» защиты рук – старые хоккейные либо боксерские перчатки. В конце концов, неплохой результат дает и простой толстый кожаный ремень, намотанный на боевую руку. Мы сами, поначалу, успешно тренировались таким образом (в том числе и железными клинками) пока не устали от синяков, и не освоили изготовление железных рукавиц.

За неимением названных образцов в продаже, можно изготовить тренировочные рукавички самому. Северодвинцы, например, разработали очень неплохую модель из войлока. Она проста в изготовлении, вполне удобна и может выполняться нескольких вариантах жесткости.: от тренировочной модели спасающей руку от слабых случайных попаданий, до турнирной модели, способной выдержать жесткие удары в кисть. Для укрепления рукавицы, войлочный корпус усиливается наклепыванием металлических пластин. И пусть никого не смущает несколько некузавый вид рукавицы. Ее красота в функциональности, а боец — не картина для изысканного вернисажа.

СХЕМА.

Использование турнирных клинков требует большей защиты рук на тренировках, поэтому лучше работают образцы с жесткими металлическими элементами. Несмотря на это, сегодня многие опытные поединщики обзаводятся рукавицами из «прокаленной кожи». Как правило, для их изготовления используется чепрак (жесткая кожа 3-6 мм), из которой формируются элементы рукавицы и затем прокаливаются над огнем. В процессе термообработки кожа дубеет настолько, что по твердости становится похожа на пластик или плотное дерево. Такие рукавицы легче железных, достаточно прочны и удобны.

ЗАЩИТА НОГ

Понож, налядвенник, бутурлык.

Металлическая, пластиковая, войлочно-клеевая, комбинированная.

ВООРУЖЕНИЕ

Советы по мечам

Видимо скоро ни у кого не вызовет противоречия тот факт, что для турнирного оружия целесообразны некоторые отклонения от исторического аналога. Так например уже сейчас никто не спорит, что клинок не должен иметь боевых элементов (точеной режущей кромки и боевого острия). Кроме этого можно порекомендовать и другие изменения, позволяющие эксплуатировать инструмент дольше.

Историчным является увод дола под перекрестье. Это весьма заметно ослабляет область перекрестья и увеличивает вероятность слома рукояти меча. Задумайтесь, что для вас важнее антуражность или прочность оружия? Клинок в области перекрестья будет значительно прочнее, если дол не будет уходить в рукоять, а будет заканчиваться, не доходя до перекрестья 5-10 мм.

Многие владельцы добротных мечей ломают оружие из-за собственной безграмотности в эксплуатации каленого металла. Например, приобретя прочный клинок, владелец несколько раз испытывает его на более мягком железе и убеждается, что сталь хороша. Это придает ему смелости снова и снова любоваться процессом «зарубания» разнообразных металлических предметов. Появляется мысль, что это «оружие победы» способно выдержать любые испытания. Если клин держал удары по железу, значит, выдержит и дерево. И клин действительно какое-то время держит удары по сухому бревну. После этого хозяин, наконец, успокаивается и начинает использовать предмет по назначению. Именно в этот момент и наступает характерный звук «бздынь».

Владелец в претензии: клинком и побиться не успел, а он сломался. Объясняется все просто: металл устал. Запомните, один чистый рубящий удар по сухому деревянному бревну наносит каленому металлу больше вреда, чем серия турнирных боев. Не менее вредны и показательные бои, с демонстративными ударами клинком в клинок. Ибо в нормальных боях удары «клин в клин» весьма редки. Подавляющая часть контактов оружия с оружием происходит в «амортизирующем» режиме. Это либо скользящие удары по клинку и его плоскости, либо удары по доспеху и щиту. Они не имеют той разрушающей силы за счет иных векторов соприкосновения, а также частичной амортизации встречаемых поверхностей и естественной гибкости суставов держащей руки.

закалка,

Нынешние сорта сталей позволяют иметь в обычном изделии необходимые характеристики, которых раньше пытались добиться «пакетными» технологиями. Не вызывает противоречия мнение, что дамасский, харалужный или булатный клинок нужен скорее любителям экзотичных «настоящих» вещей и коллекционеров мудреных технологий. Хочется успокоить практикующих бойцов, заинтересованных боевым, а не коллекционным аспектом: для того, чтобы клинок отвечал требованиям нынешнего уровня боев, совершенно не обязательны булатные узоры.

Практика показывает, что лучше всего работают мечи с закалкой 40-50 единиц. 35 — единиц это нижняя грань закалки турнирного оружия, дальше которой клинок не ломается, но сильно «зарубается» и гнется в процессе сильных ударов. 55 единиц —

верхняя грань закалки, выше которой даже самая лучшая сталь может дать неожиданный слом без единой зарубки на клинке.

Обработка

Надеюсь, приводимая информация позволит увеличить количество выпускаемых в России добротных мечей.

Хорошие турнирные мечи делаются в следующем порядке: первичная обработка металла (резка, ковка), обработка габаритов заготовки (контур), закалка заготовки (целиком), выбор дола и граней, шлифовка и полировка, обработка рукояти (подгонка к перекрестью и наверхию), отжиг хвостовика (под расклеп), сборка (насадка рукояти, заклепка хвостовика).

Форма и отжиг хвостовика

Чаще всего слом наверхия или перекрестья происходит за счет ступенчатой формы рукояти оружия. Чтобы этого не происходило, необходимо придавать этим областям рукояти коническую форму.

СХЕМА

Для более качественного расклепывания, необходимо отжигать самый кончик хвостовика рукояти. Сделать это легко даже в домашних условиях, на горелке обычной кухонной газовой плиты. Процесс прост: У плиты ставятся друг на друга два табурета. На них кладется клинок так, чтобы кончик хвостовика (2-3 см) находился в верхней части пламени. Корректировать положение меча можно подкладыванием под клинок толстой книги.

Дождавшись, когда металл станет темно-красным, надо постепенно выдвигать хвостовик из пламени (примерно по 1 мм в минуту) до тех пор, пока металл не потускнеет. После этого можно выключить газ и оставить хвостовик над горелкой до полного остывания. Качество отжига проверяется легкими постукиваниями молотка (должны оставаться еле заметные «замины»).

Лучше всего отжигать вечером (в сумерках), ибо при ярком дневном свете трудно заметить степень разогрева металла.

насадка, заклепка,

Советы по топорам

Иногда исторические формы топоров используются в современном походном быту, вместо обычных современных топоров. Имеющим такой инструмент, я бы посоветовал поворонить его, либо обработать преобразователем ржавчины, дающим антикоррозийную пленку на поверхности металла. В процессе частого применения такой топор будет меньше подвержен воздействию атмосферных осадков и влаги, содержащейся в воздухе или древесине.

Тем, кто имеет антуражный топор с полированной поверхностью, украшенной орнаментом, лучше просто почаще протирать его сухой ветошью и смазывать нейтральными маслами.

Турнирные и игровые топоры не стоит особенно калить, так как от них не требуется держать заточку лезвия. Острые углы таких топоров лучше чуть скруглить, чтобы уменьшить вероятность мелкого травматизма и порчи одежды при случайных касаниях и зацепах.

Топорище (древко) турнирного оружия лучше укреплять металлической полосой. Схема расположения полосы будет дана в разделе «Боевые аспекты».

Закалка топора актуальна только на рубящей кромке и не должна тянуться к обуху больше чем на 2-3 см.

ДВА МЕЧА

Одна из номинаций «нестандартного вооружения» редко используемая в турнирных боях. Чаще всего такое вооружение встречается в «договорных» боях или групповых сражениях. Несмотря на это, стоит рассмотреть несколько базовых элементов, которые позволят самостоятельно осваивать эту технику.

Разминочные упражнения в принципе те же самые, с той лишь разницей, что каждое упражнение обязательно отрабатывать обеими руками, как «по ветру» так и на «балде» или «истукане».

Проще всего разминаться повторением базовых ударов «по ветру» с последующим переходом к работе на «балде» или «истукане».

Работа на балде

Подоплека

Исходное положение предполагает свободную параллельную постановку ног. Руки с оружием на уровне подвздошных костей и отведены от тела на 10-15 см, положение мечей зеркальное. Можно сблизить острия на уровне груди или чуть скрестить.

ФОТОГРАФИЯ

Ножницы большие

Блокирующее действие для превентивной защиты бедра. Мечи скрещены так, что клинки прикрывают кисти рук. При этом следует обращать внимание, чтобы клинки опирались на перекрестья.

РИСУНОК СКАН

Ножницы малые

Блокирующее действие для встречной защиты под атакующую руку. Рукояти клинков разведены широко в стороны. Клинки скрещены на уровне последней трети, создавая подобие покатой крыши.

РИСУНОК СКАН

Мельница разминочная

Характерное движение, знакомое по показательным выступлениям и кинофильмам, где крутые герои красиво вращают железом, создавая вокруг себя «круги сверкающей стали». Как правило, в бою такое действие абсолютно нецелесообразно, ибо легко сбивается, натолкнувшись на минимальную преграду.

СХЕМА

Двойной прямой

После выполнения «ножниц малых» руки продолжают движение вверх и немного назад (за голову), совершая вторую фазу замаха. За этим следует нанесение одновременных ударов с двух сторон. Удары наносятся на одном уровне: либо на уключном (голова и плечевой пояс), либо в подольном уровне (бок, бедро).

СХЕМА

Двойной диагональный

После выполнения «ножниц малых» руки продолжают движение вверх и немного назад (за голову), совершая вторую фазу замаха. За этим следует нанесение одновременных ударов с двух сторон: правая рука на уключном уровне (поражение головы, боевого плеча), левая — на подольном (бок, бедро).

СХЕМА

Не увлекайтесь двойными ударами. Это не основная цель оберукой техники. Два клинка это все-таки возможность обогатить набор атакующих векторов и способ увеличить плотность атаки (иногда в ущерб защите).

ТИПЫ БОЕВ

Имеются в виду формы проведения ратоборческих состязаний. Это могут быть как поединки, так и групповые бои, имеющие на сегодняшний день несколько основных форм.

В поединках: «разводной бой», «сходовой бой», «тотальный бой», «лодейня» и «заказной бой».

В групповых сражениях: «чистое поле», «крепость», «лодейня групповая».

Разводной бой.

Схватка с обязательными остановками после каждого удара или касания противника оружием.

Пожалуй, самая скучная схема проведения боев. Поединщики долго ходят, пошевеливая мечом, чтобы с переменным успехом изредка атаковать противника. Остановка после каждого удара стимулирует к выполнению «пятнашек» — легких касаний с максимальной дистанции. Причем после одного атакующего движения многие бойцы отпрыгивают в сторону, не глядя на противника, в полной уверенности, что судейский крик «стоп» застрахует их от получения удара. Выглядит это не самым лучшим образом. Но самое порочное в такой системе — ведение счета. Зачастую шлепок или чирканье по краю доспеха «на долю секунды раньше» приносит победное очко, в то время как вслед за своей «пятнашкой» боец получает полновесный, на грани нокаута, удар в голову. Судьи же отслеживают «темп», а не качество удара.

Были прецеденты организации «разводных боев» и на больших соревнованиях в Москве. Думается многим знакомо это усыпляющее действо, напоминающее игру сонных железных дровосеков в пятнашки. Ни о каком искусстве владения мечом и речи быть не может, так как главная цель — осалить своего соперника вскользь кончиком клинка, зачастую по отвисяющему доспеху, по бедру или руке.

Подобные «состязания», вместо выявления достойных бойцов, просто скрывают физическую и техническую слабость участников. Неспособность справиться с массой доспеха и весом клинка, куртуазно декорируется красивыми позами, грациозными перемещениями и доблестным выражением лица. Придумано и неуклюжее обоснование таких разводных правил: чтобы противники не пользовались «небоевой» рукой как щитом. Подобные доводы весьма бледны, ибо гораздо быстрее противники отвыкнут от защиты предплечьем, если за удар по нему будут засчитываться 2-3 очка, как и за попадание в голову. При таком условии любой вменяемый боец приложит все силы, чтобы парировать удары клинком, а не частями собственного тела. Вполне очевидно, что именно такая постановка вопроса и составляет суть фехтования мечников.

«Меч России-2000», номинация «Меч-меч», правление ОИФ по ходу турнира меняет правила и устанавливает разводные правила боев: 10 сходов по 1 удару. После каждого схода-удара следовала остановка боя и обсуждение судьями «кто что видел». Каждый «бой» длился от 10 до 15 минут. В результате — судьи чужили, бойцы удивлялись, а зрители спали.

Надо признать, что это убогое зрелище не для слаонервных, ибо созерцать 15 минутный балет с плотностью боя 1 удар в минуту, может только насмерть укуранный наблюдатель, или человек, которого уволили из зоопарка за медлительность. Вменяемый же зритель либо уснет, либо восстановит в памяти весь матерный арсенал, что и наблюдалось на

чемпионате «Меч России 2000». Повторюсь: на мой взгляд, практикуемые ныне «поединки с разводами» (остановками после каждого удара) — это, во-первых, издевательство над зрителем. Во-вторых, насмешка над хорошими бойцами. В-третьих, поощрение «пятнашек» (набора очков легкими скользящими касаниями).

При таких раскладах побеждает боец, успевший на 0,25 секунды раньше соперника чиркнуть кончиком клинка по краю его доспеха. Побеждает формально, несмотря на то, что тут же получает мощнейший полновесный удар в голову или корпус. Благо, после каждого полученного удара, совещание судей дает ему прийти в себя и собраться для следующего «чиркаша». В результате такие «чиркальщики» с гудящей головой, разбитым носом и намятыми боками выходят в финал и занимают призовые места. Зрители же разбредаются с ощущением, что им посулили окорочок, а накормили овсянкой.

Радует, что подобные инсценировочные поединки становятся все менее популярны, как среди клубов, так и среди зрителей. Все большее число бойцов интересуется серьезными боевыми навыками и предпочитают «безразводные» бои.

Сходовой бой.

Схватка состоит из нескольких сходов, каждый из которых длится до нанесения одним из бойцов 3 результативных ударов. Наиболее перспективна такая схема для состязаний в номинации «меч-меч». Положительные моменты более чем убедительны:

1. Противники имеют возможность провести серийную атаку и продемонстрировать богатство техники, скорость и тактическое мышление.
2. Сведена к минимуму возможность «обниманий», «сумо», клинчевых сцепок и прочих «тяни-толкайных» действий.
3. Количество сходов может меняться от 3-х до 7-ми, что позволяет варьировать нагрузку без потери зрелищности. Бои проходят динамично и смотрительно.
4. Технические, физические и тактические преимущества бойца становятся абсолютно очевидными, как для зрителей, так и для судей, что значительно упрощает судейство (это закономерно, ибо необходимо отследить всего три четких попадания).

При данной системе боев соперники имеют право и возможность провести атаку в 3-5 и более атакующих или защитных действий. После этого выносятся оценка схода, и бой продолжается следующим сходом. Количество сходов варьируется от 3-х до 5-ти. Если в турнире решено биться до трех сходов, то две победы подряд снимают необходимость третьего схода, однако боец может проявить лояльность и дать противнику «шанс престижа» — возможность «размочить» счет в третьем сходе.

В турнирах с пятью сходами для фактической победы необходимо явить преимущество в трех сходах.

Тотальный бой.

Схватка проходит без остановок, пока один из бойцов не наберет условленного количества очков, либо не добьется явного преимущества. Иногда схватку ограничивают лишь временем (2-5 минут). Данный вид поединка отличается большой динамикой, скоростью и количеством результативных ударов. Есть возможность построить тактику комбинационно и продемонстрировать мастерство и арсенал технических приемов.

В номинации «меч-меч» особенно важны векторы атаки. Акцентирование ударов переходит на корпус и плечо. Актуальна непрерывная (закольцованная траектория ударов, рваное перемещение, сбивание атакующей руки под запястье, под локоть, или «придержание за плечо» (область от локтевого до плечевого сустава)

Начало боя становится важнейшим фактором победы, ибо бой слишком скоротечен. Посему важен четкий вход в атаку, расчет действий соперника и интуиция. Многократно повышается цена умения уходить из-под удара и мастерство сбивания ударов в высоком темпе реального боя:

Проигрывает боец, прекративший сопротивление, отказавшийся от продолжения боя (признавший поражение), упавший на пол (не сумевший занять обороноспособную позицию в течение 1 сек), набравший меньшее количество очков. Ход боя и его результат вполне очевиден как судьям, так и бойцам. Нет необходимости останавливать схватку до определенного видимого и понятного результата. В конце поединка судьи сообщают свои результаты маршалу, который и оглашает результат боя.

Конечно, для этого необходимы более или менее подготовленные судьи, которых пока крайне мало. Причина проста: до последнего времени, ни перед кем не стояла задача подготовки профессионального судейства и повышения уровня организации турниров.

Местечковые клубные объединения вполне удовлетворяются междусобойными договорными положениями. А так называемая Федерация Исторического фехтования, несмотря на официальные бумаги и «корочки с должностями», ведет дела не менее дилетантски (больше тормозя, чем стимулируя развитие движения).

Лодейня

Данный тип состязаний подробно описан в первой книге. На данный момент «лодейня» с успехом опробована на нескольких турнирах в разных регионах и приобрела немалое количество сторонников. Думается, что через год-полтора окончательно сформируются как одиночные, так и командные мастера-лодейщики, а сама «лодейня» станет традиционной воинской забавой.

Заказной бой

Относительно новая номинация, предназначенная для мастеров высочайшего класса. Подробное описание этого типа боев будет дано ниже, в разделе посвященном правилам боевого исторического фехтования.

Чистое поле

Свободное сражение двух боевых гуртов, которые выстраиваются друг перед другом и по команде начинают атаку. Иногда действия обогащаются большой предварительной дистанцией противостояния, вплоть до выхода из зоны прямой видимости. На пространстве сближения возможен маневр как самих построений, так и импровизированных «засад».

Крепость

По сути данный вид групповых сражений представляет собой оборону-взятие укрепления. Это могут быть исторические архитектурные сооружения, мосты, специально возводимые фортификационные сооружения, либо естественные природные ложбины (холмики), ограниченные природными вехами (деревьями, камнями и т.п.)

О БАКЛАНАХ И ДЯТЛАХ

Кто на Русь с пивом придет,

тот за водкой и побежит.

Один весьма трезвый сценарист.

Часто приходится слышать гордые заявления представителей некоторых клубов о боях с «полной зоной поражения». Дескать, они дерутся, разрешая удары от макушки до стопы. Да, это звучит весьма впечатляюще, для тех, кто мало знаком с реалиями серьезных боев. Вот только практикующие бойцы, уровня «выше среднего», воспринимают такую доблесть с немалой долей юмора. По сути, весь кураж сего громкого изыска заключается в разрешении бить по голени, щиколотке и подъему стопы.

Чтобы не отнимать времени долгими откровениями об испытаниях данной системы, просто нарисую пару простых, но рельефных аналогий.

Восхитились ли бы вы, услышав от соседа-боксера: — Мы бьемся по жестким правилам, у нас разрешено бить кулаком в колено!?

Или от знакомого СОБРовца: — Мы в перестрелках можем стрелять преступнику в мизинец левой ноги...

Вполне очевидно, что при первой же попытке реализовать такие «крутости», подобный профи гораздо раньше получит чужую «плюшку» в собственную «репку».

В этом легко убедиться на любом турнире по боевому историческому фехтованию, где выступают опытные бойцы достаточно высокого класса. Ни один из них не станет отвлекаться на удар в голень или стопу. Преимущество такого удара весьма сомнительно, ибо финальная фаза движения крайне уязвима и неудобна для быстрого продолжения каких-либо действий. Посудите сами — рука находится внизу, и последующая реальная защита или удар потребует максимальной траты времени и сил.

Порой и историки вносят свою лепту в обоснование «ударов в конечности». Дескать, все древние воины в бою, били именно по рукам или ногам. Они де имели целью поразить боевую руку противника, или лишить его способности перемещаться. В доказательство этому приводятся костные останки из Визби. Множественные срубы костей предплечья, кисти и голени якобы подтверждают, что удары были мощными и наносились очень острым оружием целенаправленно в конечности.

Увы, практика показывает обратное. Чтобы убедиться в этом, достаточно в поединке поставить себе цель: отбить руку сопернику через наруч, либо попасть в запястье или кисть. Если перед вами относительно опытный боец, то задолго до того, как вы хотя бы попадете по цели, вам отшибут и голову, и плечи, и бедра (возможно, что вы закончите этот бой на полу).

Попробуйте так же в плотном групповом бою пробить человеку голень... уверяю, ни размаха, ни точности, ни силы в вашем ударе не будет, ибо для такого удара требуется чистая диагональная траектория и широкая амплитуда движения. В боевом гурте же преобладают короткие амплитуды и вертикальные траектории (плюс колющие удары). Максимальному поражению подвержены голова и плечи (область ниже щита). При таких раскладах шлем может особо не повредиться, но голова примет на себя несколько ударов, сбивающих на мгновение ориентацию в пространстве (опытные бойцы поймут). Именно этого мгновения и достаточно, чтобы в бою опрокинуть противника на землю. А там уж...

Каждый знает, что рубить лежащее бревно легче, чем стоячее, которое топчется и норовит стукнуть в ответ. Если же лежащее бревно в попытке спастись выставляет сучья, то отсечь их мощными вертикальными ударами — дело желания. Это удобно, логично и полезно, если учесть, как обидно в бою получить даже легкий удар от лежащего под ногами человека (снизу доспех не защищает, а все внимание сосредоточено на верхнем уровне).

Тем, кто хочет поспорить на эту тему, рекомендую проверить свои доводы на практике. Готов помочь с небольшим отрядом статистов среднего бойцовского опыта. Можно попробовать, в процессе группового боя, побить их по рукам и ногам.

К слову

Иногда приходится слышать мнение, что в раннем средневековье практически отсутствовало фехтование в общепринятом смысле. Будто бы наши тамошние предки не фехтовали в привычном смысле этого слова. Об этом, якобы свидетельствует отсутствие зазубрин на лезвиях найденных каролингских мечей и короткая рукоять, не удобная для фехтования. Выдвигались также предположения, что хват рукояти имел иной вид и били мечом только по незащищенному телу.

(Рис.)

(При этом забывается, что на клинках 9-10 веков, при тогдашней твердости металла, легко останутся зарубки или замины даже от удара по некоторым трубчатым костям.)

Основано это заблуждение на форме и длине рукоятей мечей, раскопанных в захоронениях.

Задумаемся на минуту о традициях класть в погребение вещи, равно как и обрядовать покойного. Вспомните, во что одевают усопшего? В старье и стоптанную одежду и обувь? Или в новое и чистое!? Несложно догадаться, что и оружие усопшему клали красивое и новое, иной раз специально приуроченное к случаю. (Вряд ли покойник «будет рад» избитому пожившему мечу, полуисточенному ножу или гнутому копьё.)

Не думаю, что по оружию из захоронений можно составить сколь-нибудь верную картину его применения. Так же сложно предположить, что скифы ежедневно (в быту) таскали на себе все золотое изобилие, которым их снабжали при захоронении.

Ритуальное оружие действительно не предполагалось для боевого применения. В лучшем случае оно могло использоваться в церемониалах, причем способ его удержания при этом весьма отличался от фехтовального.

РИС

О существовании же фехтования как такового (то есть системы предполагающей определенные действия и контрдействия холодным оружием), легче судить, опираясь на элементарную логику и здравый смысл.

Однажды нашего далекого предка осеняет, что под вражеский удар лучше подставить руку, чем голову. Правда, рука не меньше головы ощущает боль, и даже самый дремучий предок быстро осознает, что вместо руки лучше подставить что-нибудь твердое (палку, кость, лопату). Именно в этот момент мы и получаем рождение фехтовальной техники. Если конечно предок успел ударить в ответ и выжить, чтобы осмыслить опыт.

Подобную механику мне приходилось наблюдать на становлении бойцовского опыта у детей. Ребенок сам по себе идеальный объект для чистого эксперимента, ибо он есть незаполненная матрица, на которой четко отслеживаются все новые «записи» и результаты обработки практической информации.

Вывод прост. Когда становится возможным удар оружием и контрдействие на этот удар подобным оружием, и возникает то, что мы называем боевым фехтованием. Уровень такого фехтования зависит от многих причин (тип вооружения, серьезность подготовки, мышление, опыт), но сам факт его давнишнего существования вполне очевиден.

Мальчик с прутиком всегда представляет себя великим воином.

Это нормально. Главное, чтобы мальчик не состарился с этим прутиком и детскими заблуждениями.

Из наставления молодым берсеркам

Нынче немало и сказочников от исторического фехтования, которые и физически, и умственно конкурируют с самим Дон Кихотом. Эти клоуны, несмотря на недетский возраст, умудряются сохранять детскую непосредственность и недееспособность. В

данном случае недееспособностью я называю отсутствие адекватной оценки окружающего мира и отсутствие ответственности за свои слова.

Так, однажды, такой «разрушитель» подошел ко мне и представился «Сэр Адамант — убийца дюжины драконов». Причем на меня смотрели дивные честные глаза юноши, тело которого вряд ли помнило даже детсадовскую физзарядку. Единственное, что я смог промолвить: — а зачем ты их убил?

Однако, это не самый тяжелый случай фентезийного героизма, ибо сэр Адамант еще сможет с годами немного повзрослеть.

Гораздо печальней выглядят «заслуженные мастера клинка», которые со светской утомленностью на челе рассказывают о своем богатейшем опыте спортивного, турнирного, боевого, сценического и даже экспериментального фехтования. Удерживая изящным жестом граненые кубки с портвейном, они могут бесконечно рассуждать: какие же на самом деле — настоящие рыцари без страха и упрека. Для солидности, их речь виртуозно переплетается зазубренными именами, датами и названиями. Со снобизмом «ветеранов трех пунических войн», они компетентно расскажут, на каком плече, какой формы, какого размера и цвета должна быть пряжка, поддерживающая котту, на которую ниспадает авентайл, утяжеленный барбутом или арметом.

Однако, если предложить таким ветеранам показать свое воинское искусство на чем-нибудь, кроме языка, они обнаруживают неожиданную скромность.

Таким уникальным наставником европейского рыцарства и мирового бретерства является обитающий ныне в Харькове почтенный мсье Дюнуар (Михаил Черняховский). Изысканным слогом рязанского шевалье он являет себя знатоком всего железного и острого, от эльфийской алебарды до галапагосского бумеранга. В пылу откровений Дюнуар как-то подтвердил, что его система фехтования позволяет рубить мечом, с одного удара... 15-ти сантиметровую березу!!! Остается восхищаться талантом нести подобную ахинею в романтические рыцарские массы.

С завидными бойцовскими качествами (по интернету), Михаил Черняховский неоднократно и весьма настойчиво высмеивал клуб «Щитень» и несостоятельность Зареченской школы. В ответ на это ему было предложено явить свое мастерство в бою (по правилам и на оружии, выбранным самим Дюнуаром).

Более того, зареченцы официально предложили оплатить поездку Дюнуара и его учеников на ближайший турнир, дабы рыцари смогли проиллюстрировать свои глумливые слова на ристалище. На это последовал доблестный отказ с несвязным рассуждением об отсутствии у зареченцев рыцарских регалий. Дескать, без должных титулов соперника, Сэр Дюнуар не сможет принять вызов. (А для получения сколь-нибудь заметного титула, надлежит сначала получить приглашение на его собственный турнир. И только потом добиться разрешения на участие и заслужить чести быть услышанным и увиденным. А приглашение, увы, может получить только знатный... и т.д.)

Столь мудреный ответ в просторечье называется «неуклюжей отмазкой», что дает основание для заслуженной и адекватной оценки мсье Дюнуара, как знатного пустослова и труса.

Подобным титулованным особам хочется привести в пример реально благородного воина, к которому я питаю чувства глубокого почтения. Это известный представитель военно-исторического движения из славной Казани — Владислав Хабаров (Балин, Хабар Мурза). Мое отношение вполне обосновано, и с ним легко согласиться, узнав один маленький факт.

В марте 2001 года лучшие воины казанской Золотой Орды были приглашены на «Зареченскую Сечь». Владиславу Хабарову, учитывая его немалышеский возраст и большую занятость (не до тренировок), предложили привилегии маршала в судейской бригаде. Однако, еще на этапе официальной заявки, он отверг почетную должность судьи и предпочел место на ристалище, в ряду поединщиков.

Мы же вернемся к обсуждению сути турниров. Иной раз любители блеснуть роскошной деталью костюма заводят разглагольствования, маскирующие и оправдывающие их бойцовскую несостоятельность. «Это не историческое фехтование! Это чистый спорт!» восклицают они, видя реальный навык владения тяжелым клинком. На предложение же назвать принципиальные различия спортивного и неспортивного турниров, они начинают лепетать что-то о благородстве, уважении к сопернику, красоте процесса и прочих прелестях рыцарских романов.

Мне всегда хотелось узнать, какое уважение испытывали друг к другу участники Грюнвальдской битвы, Ледового побоища, Куликова поля и пр. Причем, осмелюсь предположить, что в этих «древних потасовках» народ все же мал-маленький разбирался в историческом фехтовании. Думается, что и умение вести поединок, могло быть им знакомо. И уж позволю себе смелость допустить тот факт, что Пересвет с Челубеем занимались таки именно историческим фехтованием и именно в рамках поединка.

Однажды один из знаменитых рыцарей СНГ заявил, что наипервейшее и главное условие исторического фехтования — это наличие достоверного исторического костюма и доспеха, стопроцентно соответствующего задокументированным историческим аналогам. Без этого «одежного фактора» само историческое фехтование невозможно.

Дерзну высказать недоумение: а если вдруг нашим далеким предкам приходилось спасать свою жизнь без одежды... Скажем, будучи захваченными врасплох при переправе, или ночью, когда нет времени натягивать историчные шмотки, и воины успевали схватить только топор, или щит с мечом?

Чем же они тогда занимались, без достоверной одежды и доспехов?! Думается, что все-таки фехтованием, причем достаточно боевым и историчным. Ибо суть боевого исторического фехтования в наличии тяжелого клинка (со щитом) и в технике, определенной именно характеристиками вооружения.

Лишь на нынешних игровых балах, с элементами изобразительного средневекового фехтования, премного важны правильные бантики, косицы и прочая утонченная мишура.

Полагаю, что дальнейшие разговоры о спортивности, турнирности и историчности совершенно излишни. Думаю, есть «инсценировочно-театральные» турниры и реальные состязания. На театрально-инсценировочных турнирах и фестивалях вполне уместны виртуозные позы, хитрымудреные приемы и «красивости куртуазных манер», ибо все это - просто ИМИТАЦИЯ боя. Там, естественно, важно, насколько изящно, при

«батмане», у рыцаря отставлена ножка. И насколько красиво рыцарь изображает бой. В конце концов, фестиваль есть фестиваль: постановка, шоу и развлекательное представление, одним словом игра с той или иной мерой условности.

На реальные же состязания, бойцы приходят побеждать, делиться опытом или приобретать опыт. А если кто-то скажет: - «я не хочу побеждать, я так просто...» знайте - перед вами либо дурак, либо лицемер.

Иной раз приходит печальная мысль: не напрасно ли была сделана попытка соединить яркость фестиваля и демонстрацию боевого мастерства. Вероятно, определенный слой рыцарства так и останется на уровне красивых тряпочек, плюшевых титулов и маскарадной геральдики. Ведь по их понятиям рыцарь — это не воин, владеющий телом, оружием и духом, а... правильно наряженный сэр, следящий, чтобы на балу у всех были строго «проэнциклопедированные» одежды, и четкое знание своего иерархического шестка.

Даже в турнирных положениях у них на первом месте стоит «разблюдовка» с критериями определения знатности, титулованности и загербованности. Лишь в конце «табели о рангах» вкратце даны правила поединков, критерии оценки мастерства и регламент турнирных боев.

В пример приведу абсурд, присутствовавший в положении одного из таких фестивалей:

«За наличие кроссовок вместо историчной обуви – боец получает 1 штрафное очко. За элемент пластиковой защиты скрытой под одеждой и доспехами – боец дисквалифицируется...»

Интересно, каким образом устроители собирались контролировать поддевки? Предполагаю, что тотальным прощупыванием сэров рыцарей. Клуб «Щитень» не поехал на этот фестиваль, ибо зареченцы не красны девицы, чтобы по ним бегали чьи-то потные лапки (а обижать хозяйских «щупателей исподнего» адекватным русским мордобоем — невежливо).

Иначе выглядят люди, взявшие от рыцарства принцип «слова и дела». Они не разглагольствуют о богемности рыцарского духа, но на ристалище являют себя истинными воинами. Таковые мужи есть во многих городах и клубах. «Щитень» гордится знакомством с этими достойными представителями рыцарских традиций. Увы, не могу перечислить всех, но уверяю, что достойные воины есть во многих регионах. И особенно радуется то, что их количество и мастерство неуклонно растут.

И не важно приверженцы ли это «скандинавов», «степняков», «славян», или «восточников». Главное, что у них отсутствует лицемерие и маниакальная тяга к регалиям. Согласитесь, во все времена в бою ценился не имидж, а дух воина. Ибо великолепно заметил Арсений Тарковский: ...легко казаться, очень трудно быть!

ТУРНИРНАЯ ПРАКТИКА

Иной раз, получать по башке

гораздо полезней, чем давать...

Курсантская народная пословица

Начало и конец похода.

Можно было бы ввернуть в повествование красивое и замудренное рассуждение «Новый поход начинается сразу после окончания предыдущего... и т.д.», но боюсь запутаться в точности приведения оригинальных аргументаций. Посему, постараюсь вкратце и попроще:

1. Выезжая на турнир (в поход), не думайте ни о чем, кроме бытовой дорожной суеты. В противном случае изведете себя излишним напряжением задолго до освоения ристалища.
2. Собирайте сознание в пружину у ристалища, перед самой схваткой.
3. Ничего не бойтесь! Бояться надо было дома, перед выходом в поход. Теперь от страхов уже ничего не зависит. Идите и бейтесь, самозабвенно, лихо, по-молодецки.
4. Не расслабляйтесь полностью до конца турнира (похода).
5. Турнир (поход) заканчивается тогда, когда вернувшийся боец, помывшись, садится за стол.

Кураж и задор, «пруха» и «непруха»

Есть предположение, что кураж это — эмоциональный потенциал (боевой дух) сохраненный до начала боя. Если боец «поймал кураж», значит, ему удалось не перегореть до начала схватки, и его сознание и тело работают с максимальной эффективностью.

Не уверен, что это только удача или стечение случайных обстоятельств. Скорее это результат правильного настроя. От этого же зависит «пруха» или «непруха». Недаром говорят, что стабильность — признак мастерства.

Достоинство

Честно говоря, не осмелился бы дать этому понятию однозначное определение двумя словами. Попробую затронуть отдельные составляющие, на мой взгляд, насущные для данного аспекта.

Самоуважение

Думается оно не во вздернутом подбородке, не в горделивом выражении лица и не в петушиной походке. Скорее оно в честных поступках, верности слову и делу. В отказе от победы, которую не заслужил, в корректности и выдержке.

Мат «на сцене»

Увы, доведение русского этноса до скотского состояния сделало почти нормой пошлость и матерщину в повседневной жизни, в литературе и на телевидении. Народный эпос уже отразил нынешнее состояние в популярной присказке: «Мы матом не ругаемся, мы на нем разговариваем...».

Не тцась перевоспитывать кого-либо, просто замечу, что став неотъемлемой частью речевого наследия, мат все же не самое лучшее звуковое оформление для ристалища. Впрочем, для жизни тоже.

Бросание оружия сгоряча

Пожалуй, самое негодное действие бойца. Как бы плохо ни работали судьи, как бы ни было досадно за свои промахи, думаю, «не можно достойному воину бросать в сердцах свое оружие»! Если хочется что-то швырнуть, то выплеснуть злую эмоцию лучше по-другому: аккуратно сложите оружие на щит, снимите шлем найдите на улице кучку собачьего или коровьего помета и со всей силы зашвырните туда свой шлем. Убежден, что ваша эмоция угаснет за два шага до означенной кучки.

Реплики из-за ристалища

Увы, сам грешен, иной раз вырывался совет бойцу. Но, как правило, одиночный, раз или два за турнир.

Избавиться от этого сложно, но стремиться к этому нужно. Посудите сами, боец сражается, как может, и тут ему вдоль всего поединка орут: «Держи бедро! Не отступай! Голова, бедро, голова! Дыши! И т.д.»

Как показывает практика, в процессе боя человек слышит и воспринимает всего 5-10% таких советов, остальные 95% составляют лишь звуковое оформление (причем не всегда украшающее бой).

Манера боя

На первый взгляд манера боя и эффективность действий — вещи, мало зависящие друг от друга. Однако, анализируя поединки разных бойцов, легко заметить прямую связь между успешностью действий и их красотой (не путать с показушной красотостью).

Именно красотой — гармоничностью и отсутствием лишних движений отличается бой высококлассного поединщика. Это вполне закономерно, ибо гармонично лишь правильное, целесообразное и лаконичное действие. В боевом фехтовании, как и в любом творческом деле, актуален один из основных законов композиции: «наличие необходимого и достаточного».

Украшением манеры боя является и проявление уважения к сопернику. Нежелание одерживать легкую победу, когда соперник поскользнулся, споткнулся или потерял снаряжение (уронил или сломалось). Нет великой заслуги, пользоваться побрякушками судьбы, гораздо достойней проявить превосходство в равных условиях.

ГРУППОВЫЕ БОИ «БУГУРТЫ»

Хошь, не хошь, а в атаку идешь...

солдатская народная поговорка

Групповые бои — очень зрелищное действо, вызывающее большое оживление, как среди бойцов, так и в рядах зрителей. Масштабность происходящего и азарт, помноженный на количество участников, порождают совершенно неописуемые эмоции. Именно поэтому трудно обойти вниманием данный аспект ратного дела. Как совершенно верно утверждают участники бугуртов, такие состязания требуют не только навыков боя «сам на сам», но и умения действовать во взаимодействии с соратниками.

Многие коллективы устраивают коллективные бои по упоминаниям в летописях. Это, конечно, их личное дело, но хочется напомнить фильм «Сердце дракона», где очень хорошо показана работа летописца. Кто видел этот фильм, тот вспомнит, насколько точно соответствовали реальным событиям их описания.

Поэтому, как и в любом другом деле, главное не переборщить с догматическими установками. Дело в том, что нередко происходит излишнее увлечение «хрестоматийными клише». Причем принимается только внешняя форма события, без логического осмысления реальных имеющихся обстоятельств: Если считается, что сражения проходили «шеренга-в-шеренгу», значит и надо действовать строго в рамках этого расклада. Еще более грустный результат получается, когда «боевые гурты», численностью в 20-30 человек, пытаются строить бой (локальную стычку), заимствуя тактику сражений многосотенных полков.

Вряд ли это правильно. Согласитесь, все-таки есть разница, между вышедшими в поле тремя тысячами и тремя десятками человек.

Давайте разберемся, когда важно держать строй, смыкать щиты, или двигаться цельным гуртом, сохраняя геометрию построения.

Смыкание щитов

На мой взгляд, строгие щитовые построения предназначены больше для обороны, ибо энергично атаковать и поддерживать правильность построения не совсем сподручно. Атака всегда динамична и характеризуется высокой вероятностью непредсказуемых перемещений. Рассмотрев тактические возможности плотного строя можно выделить три основных цели для смыкания щитов край-в-край.

1. Маневр с максимальной защитой (сближение на оперативную дистанцию). Характерным примером является римская «черепаша».

2. Быстрое перестроение для создания защитного барьера. Сохранение войска при дистанционной атаке метательным оружием (стрелы, сулицы, дротики, камни).

3. Удержание ограниченного пространства или объекта (мост, ворота, просека и т.д.).

Дистанционное поражение копьями атакующих сил, снаряженных для ближнего боя.

Удержание строя

При боевых стычках небольших групп не очень много причин для поддержания правильного построения. В кулачных боях на Руси (в стеношных боях) держание строя «стенки» обусловлено правилами, в которые входили пункты запрета: атаки со спины, атаки вдвоем одного, добивание лежащих (сидячих). В боевых столкновениях, когда ограничения отсутствуют, гораздо насущней иметь визуальное отличие своих соратников от бойцов противника, и если мгновенное опознавание, не вызывает затруднений, то особого смысла в контроле линии построения я не вижу.

Другое дело, когда стоит специфическая задача свойственная двум-трем ситуациям.

1. Атака с большой плотностью копий, когда есть возможность нанести предварительный урон противнику до вхождения в плотный контакт.

2. Удержание ограниченного пространства малой силой. Имеется в виду бой в узком проходе (мост, ворота, ущелье, улочка. В этом случае важно сохранять своеобразную «пробку», для того, чтобы противник не имел возможности использовать численное преимущество. Естественно, в случае прорыва такого строя бой переходит в обычную свалку, в которой малое количество бойцов поляжет в считанные секунды.

3. Охранение отдельных объектов: инженерного сооружения (катапульта, стенобойная машина и пр.), либо ценной личности (князь, знаменосец, военачальник и т.п.).

В иных же случаях нет необходимости колотиться «линейка-в-линейку» и выгодней вести бой, используя подвижность отдельных бойцов и малых групп (тройки, пятерки, десятки).

Преодоление строя копейщиков для лишения их дистанционного преимущества.

Подобный прием может быть исполнен в двух вариантах.

1. Группа опытных бойцов быстро минует зону наконечников и прорывает первый ряд. В образовавшуюся прореху входят атакующие и развивают сражение из точки прорыва. Копейщики теряют преимущество дистанционного, но неповоротливого оружия.

СХЕМА БУГУРТ01

2. Преодолев зону наконечников, бойцы не прорывают первый ряд, а движутся тараном вдоль щитов, сбивая и срубая копья. Тем самым, они дают соратникам возможность завязать ближний бой в обход копий противника. В отличие от точечного прорыва, атака проходит на большем пространстве.

СХЕМА БУГУРТ02

Рассредоточенный бой

Когда сражение перешло в стадию смешения боевых порядков, успех действий зависит все от той же персональной выучки и искусства каждого бойца как поединщика.

Один из полезных моментов боя в свалке (в меньшинстве) — умение использовать противника в качестве «элемента ландшафта». Подобная методика давно описана, и ее авторство теряется в веках. Напомню восточную формулировку, четко отражающую суть тактики: перемещением возможно держать двух противников в положении, когда атаковать может лишь один. Это довольно сложно физически, тем паче в сутолоке, где противников не двое. Однако, как правило, больше трех противников скорее мешают друг другу действовать с максимальной эффективностью, а любую свалку можно разделить на моменты атак по 2-3 человека.

Существует доспешное упражнение для адаптации к бою в условиях толкучки. Выполняется оно как «крабы в банке», только добавляется задача: в процессе движения каждый должен вести тренировочный бой с определенным партнером. Причем поочередно бойцам дается задача либо атаковать определенного противника, либо уклоняться от боевого контакта с ним.

УПРАВЛЕНИЕ БОЕВЫМ ГУРТОМ

Искусство вожака заключается не столько в правильной расстановке людей в строю и своевременных командах, сколько в умении превратить преимущества противника в его недостаток.

Оговорюсь еще об одном необходимом качестве вожака. Он должен уметь так поставить перед людьми задачу, чтобы независимо от уровня смекалки и общего развития, каждый боец смог понять и четко выполнить требуемое вожаком действие. Для этого вожак должен уметь разложить сложную тактическую задачу на простые составляющие, понятные всем и каждому. То есть конструировать бой такими тактическими элементами, на выполнение которых не повлияет отсутствие сработанности отдельных групп.

К чему делать ставку на удержание строя, если любой строй закончится свалкой? В любой ли ситуации надо тратить силы на сохранение визуально правильного построения? Не важнее ли суметь правильно оценить ситуацию и вовремя отказаться от банальных привычных решений. Иной раз быстро найденное нетрадиционное решение гораздо целесообразней изначально заготовленного плана. Оно позволяет, во-первых, не дать противнику действовать по подготовленной схеме, во-вторых, помешать противнику реализовать очевидные преимущества что, в конечном счете, не только обеспечит победу, но и даст победить с наименьшими потерями.

В качестве примера можно рассмотреть ситуацию, имевшую место на одном из коллективных сборов 2000 года. Сражения проходили между двумя гуртами, имеющими различия в качестве вооружения. Один отряд имел большое преимущество в длинном древковом оружии (копья, бродаксы), вооружении другого преобладали мечи и короткие топоры.

По качеству доспеха каждый участник имел от 3 до 5 «хитов» (лимит максимального допустимого количества полученных ударов).

Было проведено около 8 сходов, однако все они строились практически по одной и той же схеме. Две шеренги медленно сходились, покрикивая и постукивая оружием в щиты. На расстоянии копейного удара гурты тормозились и копейщики без особого труда «выстегивали» почти половину противников. Постепенно строи все же ломались, но тут уже работало численное преимущество.

Автору этой книги довелось поучаствовать в нескольких сходах на стороне мечников. Правда попытка поучаствовать в постановке тактической задачи оказалась тщетной по двум объективным причинам. Во-первых, всего три бойца имели достаточную техническую подготовку, а во-вторых, никто был не готов мыслить нестандартно. Воевода, умелый поединщик, так и не смог донести войску оперативную задачу и каждый раз войско терпело поражение по одному и тому же сценарию.

Не желая банально «полечь» в плотном строю, мне показалось целесообразным использовать элемент «затесывания краев», то есть скоростной проход во фланг, в обход крайних копейщиков. Подобное решение оказалось вполне приемлемым и удавалось вывести из боя по 2-3 противника, пока не кончался мой 1 хит (будучи гостем, не взял с собой доспеха).

Увы, этот скромный вклад в ратное дело не играл решающей роли при численности каждого отряда 20-25 человек. Однако, те же действия 5 снаряженных бойцов, уже при первом проходе принесли бы противнику потери в 8-10 человек. Пятеро же «щитней» могли бы довести результат одной атаки до 15.

Что же можно было предпринять в подобной ситуации.

Затесывание краев

Задача боевого гурта — сблизиться с противником до того момента, пока не вступит в бой маневренная фланговая группа. С этого момента строй должен сохранять небоевую дистанцию и, чуть отступая, смещаться в сторону атакованного фланга.

Фланговая группа атакует крайнего в строю противника, быстрыми короткими сериями. Первый боец по касательной линии движется мимо противника с целью нанести 1-2 удара и развернуть его от строя.

СХЕМА БУГУРТ А1

В этот момент второй боец, двигаясь по той же траектории наносит по отвлеченному противнику свои 1-2 удара и движется дальше. Третий боец добивает атакованного, или атакует второго с краю (если первый уже добит). Четвертый завершает его атаку.

БУГУРТ А2

Таким образом, группа быстро оказывается в тылу противника и начинает обратное движение по той же схеме: каждый боец на большой скорости атакует крайнего, и по мере его выведения из строя, переключается на следующего.

БУГУРТ АЗ

При этом фланг противника как бы стесывается, причем при каждом проходе вперед или назад. Такая атака достаточно эффективна и, за счет плотности атак, способна практически без риска для маневренной группы нейтрализовать за 40-60 секунд до 8-12 человек.

Атакуемый же находится в безвыходном положении. Реагируя на первого бойца, он сразу подвергается боковой атаке второго и следом третьего. Реагируя на второго и третьего, он получает фатальный удар от первого с тылу. Если же он отступает, то открывает своего соратника и все равно подвергается атаке следующих бойцов. Подобным образом работает фреза: каждый зуб взрезает минимум металла и тут же сменяется другим зубом.

Остальной строй оказывается в растерянности. Все слышат звуки боя, но видят, что противник отступает. Тем временем фланг быстро тает. Если же строй догадается развернуться к сражению на фланге, он уже проиграл, так как находится в положении войска, атакованного с двух сторон.

Конечно, быстрое перемещение и скоростной бой непростая задача, требующая определенной отработки, достаточного мастерства и немалой физической подготовки. Поэтому приведу другой тактический прием, выполнить который гораздо проще.

Разрежение копейного строя

Итак, фактором преимущества противника, является непроходимый частокол его копий. Причем именно плотность наконечников на единицу пространства и есть главная проблема в данной ситуации. Чтобы лишить противника преимущества, достаточно найти способ уменьшить эту плотность.

За несколько метров до копейного контакта, правый и левый фланги должны раздвинуться в стороны, а средняя часть строя чуть отступить назад. Таким образом, противник вынужден корректировать положение копий, чтобы контролировать движение флангов. Плотность копейного ряда заметно уменьшается. Образовавшиеся прорехи позволяют преодолеть «мертвую зону» в обход одного древка, а это уже не проблема.

СХЕМА БУГУРТ1 и БУГУРТ2

Дробление строя

Если вооружение боевых гуртов примерно равнозначное, то можно применить тактику дробления противника. Суть в том, чтобы раздергать группу противника на несколько частей, когда по 5-8 человек увязываются (отвлекаются) на одного-двух юрких бойцов. Задача таких зачинщиков — как можно дольше маневрировать, оставаясь невредимым. Когда от общей массы противника отделяются значительные группы, основной гурт (не

считая зачинщиков) атакует оставшуюся в меньшинстве часть. К тому времени, когда отделившиеся части осознают свою ошибку, каждая из них тоже оказывается в меньшинстве. В результате происходит дробление противника на части и быстрое подавление этих частей за счет численного преимущества.

СХЕМА БУГУРТ 03

Характерный пример был продемонстрирован в групповых схватках 8х8 на одном из московских турниров 2000 года. Харьковчанин Дмитрий Калашник увлекал за собой по 3-4 человека и, лихо двигаясь, «вязал» их до подавления своими соратниками оставшегося строя противников. Этим простым маневром были выиграны все четыре схода. Фактическое начало боя проходило при соотношении 7х5 или 7х4.

Напоследок небольшой совет воеводам: если у вас в отряде есть левши, то ставьте их по правую руку. При заходе противника с фланга они смогут работать щитами. Соответственно не ставьте левшей на левый фланг.

(Турнирный аспект групповых боев)

Растущее количество групповых турнирных сражений выявило несколько насущных проблем, от решения которых зависит как успешность мероприятия, так и безопасность его участников.

1. Четкая визуальная идентификация своих бойцов.
2. Обеспечение относительной безопасности от особо травматичных ударов.

Первая проблема решается сама собой, если в сражении участвуют подразделения разных географических зон, либо отряды с ярким различиями доспеха. В случае составления боевых порядков из групп разных клубов или смешанной национальной принадлежностью, будет целесообразно использование дополнительной маркировки бойцов.

Такой маркировкой могут быть привязанная к шлему цветная лента, яркие полосы бумаги или ткани, приклеенные на двусторонний скотч, либо полосы цветного «аракала» (самоклеющаяся бумага).

Следует предостеречь от применения поясов и повязок на руках, так как в плотном бою эти зоны чаще всего перекрыты и не попадают в поле зрения.

Вторая проблема в значительной мере может быть решена введением определенных правил. Например запретить участвовать в больших сражениях начинающим бойцам, чье мастерство (координированность и способность контролировать удар) не проверено в поединках и вызывает сомнения. Запретить бить в голову сзади, когда противник гарантированно не может видеть атакующего удара. Ограничить работу ниже уровня колен, так как одна из фаз удара может травмировать лежащих под ногами участников.

В любом случае большинство проблем может и должна решаться не только в рамках маленькой книги, а в клубах и объединениях. Главное помнить, что решения находятся только тогда, когда проблемы решаются, а не пускаются на самотек.

СУДЕЙСТВО И ПРАВИЛА

Как известно, в олимпийских видах спорта правила меняются или корректируются после каждой олимпиады. Наше движение еще очень молодо, поэтому вполне понятно, что корректировка правил будет проходить чуть чаще. Думаю, имеет смысл освещать существующие тенденции, а также причины и обоснования этих изменений.

Меч-меч (сходовой)

Состязания в номинации «Меч-Меч» проходят по системе сходов. Бой состоит из 3-5 или более сходов, по результатам которых определяется победитель. Каждый сход длится до 3х результативных ударов.

Остановка боя может быть произведена судьей в строго регламентированных случаях:

1. После выполнения одним из бойцов 3-х результативных ударов.
2. При явном преимуществе (нокдаун, выход с ристалища, падение).
3. В оговоренных травмоопасных случаях.

Подобные правила опробованы на турнирах «Зиландкон-2000» в Казани и «Зареченская Сечь-2001». Большинство бойцов правила признаны наиболее перспективными. Сводится к минимуму возможность «обниманий», а поединщики в полной мере могут продемонстрировать техническое и тактическое мастерство. Отдельные моменты требуют более подробной конкретизации:

Оценка результативных ударов

в сходowych и разводных поединках:

Каждое попадание оценивается в 1 очко.

Невнятные действия не оцениваются (слабые удары из неустойчивой позиции, удары сквозь оружие и т.д.)

В случае продления схода до первого результативного удара, обоюдные равноценные удары не засчитываются и очки за них не начисляются. (В противном случае минимальное преимущество, приобретенное случайно, может принести победу при банальных «обоюдках»).

Приоритетность по силе и качеству удара:

Скользящее попадание по бедру или по краю доспеха не может приравниваться к четкому удару в голову. При одновременном нанесении одинакового количества результативных ударов, приоритет отдается бойцу нанесшему более весомые удары (голова, шея, корпус). Например:

Попадания бойца «А» - бедро, рука, корпус

Попадания бойца «Б» - голова, корпус, голова.

В сходе победил боец «Б».

Приоритетность зон (по убывающей):

1-я — голова и шея, ключица с плечевым суставом.

2-я — корпус.

3-я — рука, бедро.

ОСТАНОВКА БОЯ

Боковые судьи имеют право останавливать бой в травмоопасных ситуациях.

Так как иной раз именно им видней необходимость оперативной остановки боя. Травмоопасные ситуации:

1. Поломка снаряжения или оружия (не приносит штрафных очков или преимущества).
2. Падение бойца (начисление очков по правилам см. ниже).
3. Выполнение запрещенного приема (определяется правилами).
4. Прекращение действий одним из бойцов.

Если судьи останавливают бой по причине прекращения сопротивления одним из бойцов, то они должны объявить его сопернику победу с явным преимуществом. Недопустима ситуация, когда ошеломленный боец прекращает сопротивление и фактически проигрывает, но в момент остановки боя и совещания судей получает время на восстановление.

ПАДЕНИЕ

1. Падение, вызванное запрещенными действиями (ударом кромкой щита в голову), не засчитывается. Атаковавший запрещенным приемом наказывается штрафными очками.
2. Падение (спотыкание, поскользывание), причиной которому не послужило активное действие противника, не засчитывается.
3. Падение в результате оговоренного правилами одиночного воздействия (толчка) щитом, плечом, спиной, или грудью наказывается двумя штрафными очками, как получение результативного удара в голову.
4. Падение, в результате точного попадания оружием в разрешенные зоны, оценивается как явный проигрыш (либо в три штрафных очка).

РЕЗУЛЬТАТИВНЫЙ УДАР

1. Результативный удар — контакт клинка с противником, при котором большая часть энергии удара гасится телом противника в точке удара.
2. Удар через оружие или щит, сбивший противника с ног, причинивший нокдаун или видимое ошеломление противника — считается результативным.
3. Слабый удар, в виде обозначения (демонстрационного касания) не считается результативным, даже если номинально достиг поверхности доспеха.
4. Касание острием меча в скользящем ударе не засчитывается.
5. Удар, энергия которого значительно гасится оружием или щитом соперника, не засчитывается.

ВЫХОД С РИСТАЛИЩА

1. Выход с ристалища, вызванный запрещенными действиями (ударом кромкой щита в голову), не засчитывается. Атаковавший наказывается штрафными очками.
2. Выход с ристалища (из-за спотыкания или поскальзывания), причиной которому не послужило активное действие противника, не засчитывается.
3. Выход с ристалища в результате оговоренного правилами одиночного воздействия (толчка) щитом, плечом, спиной, или грудью оценивается двумя очками как результативный удар. После трех таких выходов засчитывается явный проигрыш.
4. Выход с ристалища, в результате точного попадания оружием в разрешенные зоны, оценивается как явный проигрыш (или тремя штрафными очками).

В случае жесткого крепления ограждения, при котором не возможно физическое перемещение бойца за границу ристалища, «выходом» должны считаться четкие контакты с ограждением: прижатия соперника к ограждению, удары корпусом в ограждение, облакачивание на ограждение рукой или корпусом (если эти контакты произошли в результате конкретных воздействий противника).

Кратковременное касание ограждения в процессе маневрирования не считается «выходом».

ШТРАФНЫЕ САНКЦИИ

Дисквалификации, предупреждения, замечания.

Падение бойца, выход за границы ристалища и потеря оружия не должны приносить дисквалификационных предупреждений, так как:

1. Не влекут угрозы противнику.
2. Не являются грубым нарушением правил.

Поэтому самостоятельное поскользывание, спотыкание и неудержание мокрой рукояти должно считаться недоразумением (если у противников разные конструкции перчаток и обуви).

Аргумент прост:

Случайность не должна становиться главенствующим фактором присуждения одному из бойцов преимущества. Не велика честь, победить противника, случайно уронившего меч или споткнувшегося о расщепленную доску ристалища. Ибо случайность подобного рода не является результатом преимущества в мастерстве.

Лишь падение или потеря оружия в результате конкретного действия, должна приносить победу.

ЗАКАЗНОЙ БОЙ

Новая номинация турнирных боев, которая наряду с «Лодейней» в скором времени приобретет своих поклонников. Особенность данной номинации в том, что в отличие от «Лодейни» в ней могут участвовать только опытные мастера высочайшего класса.

Многим известна система соревнований мастеров игры в бильярд, когда каждый игрок перед ударом заявляет какой шар и в какую лузу будет забит: «пятый в угол» или «седьмой в середину». По схожему принципу проходит и «заказной поединок» в боевом фехтовании.

Бойцы перед боем сообщают судьям, какими ударами они обязуются достичь победы. Судьи (по одному на каждого бойца), отслеживают ход боя и нанесение заказанных ударов. Например, лимит победы ограничен тремя ударами. Один боец заявляет: «голова слева», «корпус справа», «бедро слева». Другой — «левое плечо», «голова справа», «корпус слева». Тот из них, кто первый выполнит заявленную программу, считается победителем.

Терминология ударов может быть произвольная, главное, чтобы судьи поняли, о чем идет речь. Возможна дифференциация ударов по сложности, например, поражение левой ключицы (за щитом), удар с разворота и т.п. считаются сложными ударами с коэффициентом «2». Удары в бедро, руку — «1». Для победы необходимо заказать 2+1, либо 1+1+1. При лимите в четыре удара можно заказать 2+2, 2+1+1, либо 1+1+1+1.

Таким образом, цена любого действия достаточно высока, ибо никто из противников не знает заявленных против него приемов. Концентрация внимания и напряжения приближается к боевым условиям, когда любой удар может принести весьма ощутимый урон боеспособности.

Интерес и азарт таких поединков очевиден. В достижении успеха вес и сложение уступают свою значимость технике и тактике. Для участия в «заказных поединках» необходимо владение богатым арсеналом приемов и умение грамотно и точно выстроить атаку. Сложность заключается в том, что каждое действие, не достигшее цели, является раскрытием боевой задачи. Поэтому как нигде повышается цена умению финтить и обманывать противника ложными действиями.

Наверное многим будет небезынтересно узнать, по каким правилам происходят соревнования в схожих дисциплинах. В третьей книге будут опубликованы правила японского фехтования, пока же привожу правила китайских соревнований, предоставленные моими хорошими друзьями.

ДУАНЬБИН - ПАРНЫЙ БОЙ НА МЕЧАХ

Дуаньбин - это тренировка реального боя, демонстрация либо разновидность единоборства, в которых применяют защитные и атакующие приемы техники владения коротким оружием - мечом-цзянь и мечом-дао. Тренировкой дуаньбин можно воспитать живой ум и неустранимое упорство, укрепить тело, улучшить боевые

возможности.

Дуаньбин - это неотъемлемая часть ушу. В древнекитайском ушу существовали лэйтий (поединки на помостах) трех видов – «Саньшоу» (рукопашный поединок), «Дуаньбин» (бой на коротком оружии - мечях) и «Чанбин» (Бой на длинном оружии - копьях). Когда в годы Китайской Республики (1911-1949 гг) действовал Центральный институт гошу, то на проводимых им гокао также присутствовал этот раздел.

После образования нового Китая (01.10.1949 г) дуаньбин существовал в качестве предмета, изучаемого в институтах физкультуры, но не был развиваемым в массах видом спорта. В 1979 году на единоборческие виды было обращено пристальное внимание. В Пекинском и Уханьском институтах физкультуры были созданы экспериментальные группы по подготовке кадров и развитию трех видов единоборства - саньшоу, дуаньбин и тайцзи туйшоу - толканию руками согласно принципов стиля тайцзицюань. Позднее благодаря огромному труду работников ушу произошло развитие саньшоу и тайцзи туйшоу, постепенно установились правила и системы соревнований, и госкомспорт признал их официальными соревновательными видами спорта, дуаньбин же был временно отставлен в сторону. Авторы на основе своего исследования и анализа полагают, что широкое развитие этого древнего вида состязаний - дуаньбин - возможно.

ОРУЖИЕ

Длина меча составляет три чи (1м), толщина - 1 цунь (3-4 см). Для изготовления берется лоза толщиной в полцуня (1,5-2 см) либо связанные проволокой четыре пластины бамбука, снаружи это все обматывается слоем ваты или морской губки и обтягивается мягкой кожей. Так делается клинок.

После этого сшив вместе два куска толстой жесткой кожи изготавливают гарду диаметром три цуня (10см), в центре которой делается отверстие диаметром 1 цунь (3см), в него продевается клинок так, чтобы осталась рукоять длиной 6 цуней (20 см). Так делается меч.

ПЛОЩАДКА

На ровной земле, траве или полу яркой белой краской чертится круг диаметром 16 чи (5 м 33 см), в котором и идет бой.

СТАНДАРТНЫЕ МЕТОДЫ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ДУАНЬБИН

Общие положения

1. Спортсмены должны быть одеты в спортивные костюмы с длинными рукавами и длинными штанинами.
2. Во время боя на спортсмене должны быть надеты защитная маска, защитные перчатки, средства защиты ног и средства защиты паха.
3. Перед началом и после окончания боя спортсмены приветствуют друг друга рукопожатием.
4. Перед началом поединка в центре площадки выбираются мечи.
5. За 20 минут до схватки спортсмен вызывается в первый раз, после чего он самостоятельно разминается; за 5 минут до схватки спортсмен вызывается повторно, после чего он должен быть готов к выходу на площадку
6. Соревнования по дуаньбин проводятся между совершеннолетними мужчинами без деления на весовые категории.

Работники соревнований и их обязанности:

Для проведения соревнований требуются двое судей, секретарь, хронометрист, судья при участниках и санитар.

Обязанности судей:

- 1) Проверить площадку и оружие.
- 2) Проверить экипировку участников.
- 3) Во время соревнований подавать команды начала, окончания и перерыва.
- 4) Начислять очки и определять победителя.
- 5) Провозглашать победителя.

Секретарь ведет протоколы и фиксирует результаты.

Хронометрист следит за временем боев, перерывов и остановок и подает соответствующие сигналы.

Судья при участниках вызывает спортсменов для поединка.

Санитар следит за здоровьем спортсменов во время соревнований и оказывает первую помощь.

Методы начисления очков и стандартные правила:

Присуждение 1 очка

1. Нанесший клинком удар по любой части тела противника (кроме затылка и паха) получает 1 очко.

Примечание: в данной книге рассматриваются реально-боевые техники, не имеющие ограничений на поражаемые зоны.

2. Если противники непрерывно наносят друг другу удары, то ударивший первым получает 1 очко.

3. Если оба противника уронили оружие на землю, то уронивший последним получает 1 очко.

4. Если в бою один из противников заступит обеими ногами за ограничительную линию, то его противник получает

1 очко.

5. Задевшему в бою клинком свое тело засчитывается самопоражение, противник получает 1 очко.

6. Если в момент удара оружие спортсмена оказалось выбитым из рук, то его противник получает 1 очко.

7. Если один из спортсменов схватил рукой чужой клинок, то его противник получает 1 очко.

Присуждение 2 очков

1. Ударом заставивший противника упасть либо коснуться земли кистью руки, локтем или коленом, получает 2 очка.

2. Выбивший оружие из рук противника получает 2 очка.

3. Если оба противника упали либо коснулись земли кистью руки, локтем или коленом, то коснувшийся земли последним получает 2 очка.

4. Схвативший рукой рукоять меча противника получает

2 очка.

5. Если спортсмен намеренно толкнул противника мечом, вне зависимости от результата противник получает 2 очка.

Присуждение 3 очков

Схвативший рукой рукоять меча противника и вырвавший у него меч получает 3 очка.

Неначисление очков

1. Противники ударили одновременно, очки не начисляются.

2. Противники одновременно упали, очки не начисляются.

3. Противники одновременно роняют мечи, очки не начисляются.

Определение победителя

1. Каждый бой длится 3 раунда, каждый раунд - 2 минуты, перерыв между раундами - 1 минута.

2. По окончании трехраундового боя производится определение результата, и набравший большее количество очков признается победителем.

3. Если очков в бою набрано поровну, то победителем признается более активный участник.

4. Если один из противников дисквалифицирован за нарушение правил, то другой признается победителем.

5. Если один из спортсменов не явился на бой, то его противник признается победителем.

Нарушения

1. Атака до сигнала к началу боя или после сигнала об остановке.

2. Получение в ходе боя указаний извне.

3. Слова и действия, препятствующие ходу соревнований.

4. Атака ударами рук, ног или бросками.
5. Атака после того, как противник выронил оружие.
6. Грубое поведение в ходе соревнований.
7. Неподчинение судьям.

Наказания

1. Нарушивший правила один раз карается предупреждением.
2. С нарушившего правила дважды снимается 1 очко.
3. Нарушивший правила трижды дисквалифицируется.

КТО СИЛЬНЕЕ — ДЕЛЬФИН ИЛИ ТИГР?

Бой «на смерть» должен быть целесообразен.

Ибо лить кровь ради демонстрации силы и превосходства

- непростительная блажь незрелого рассудка.

Ортодоксальный Язычник

Иногда мне задают вопросы, суть которых сводится к одному: «...если в боевой ситуации столкнутся представитель восточной школы и представитель нашей (зареченской) школы, то кто победит? Что окажется сильнее — боевое искусство катаны или боевое историческое фехтование?...»

Эта печальная форма вопроса, видимо подразумевает необходимость безапелляционной оценки зареченской школы вообще. Отвечу просто и абсолютно убежденно. Победит тот, кто лучше подготовлен и, главное — реально готов убить противника! Однако, несмотря на тот или иной уровень мастерства, я не советовал бы заниматься подобными экспериментами ни восточникам, ни западникам, ни зареченцам. Ибо убивать кого-либо, с примитивной целью доказать свое превосходство — это в корне глупо и нецелесообразно (в конце концов, юридически преступно).

Чтобы пояснить свою точку зрения, напомним основную языческую заповедь, которую позже раздробили и трактовали с надлежащей выгодой и вытекающими последствиями.

Итак: «Не порушь (не убий) без крайней на то необходимости!» Основным (единственным) грехом же было убийство (разрушение) без крайней необходимости.

Замечу, что предки мыслили более композиционно и шире, чем большая часть наших современников. Их понятие «убий» включало в себя любой факт разрушения:

Воровство — разрушение убийство чьего-то благосостояния.

Блуд с чужой женой или мужем – разрушение убийство чьего-то семейного мира.

Предательство – разрушение убийство чьего-то доверия. И т.д.

Не буду продолжать перечень, ибо это будут разные грани одного камня. Важней четко обозначить «крайнюю необходимость» в понятии предков. А она предельно проста, какой и должна быть истина: крайняя необходимость – это угроза Роду, то есть самому человеку, его семье или племени и соратникам.

Вывод прост: есть угроза — должно быть действие. Максимально быстрое, четкое и беспощадное — без раздумий убий-не-убий! Ибо сказано дедами: «Зло, оставаясь безнаказанным, плодит новое зло!»

Вполне доходчиво и подробно об этом пишет Ярослав Волохов в книге «Исповедь Ортодоксального Язычника». Но, мы несколько отвлеклись от темы нашей беседы, а посему вернемся к фехтованию.

Однажды после долгих обсуждений зареченской школы с очень рьяными оппонентами, один из спорящих в сердцах заметил: «Вас бы выпустить на ристалище без доспеха, с точеным оружием, да посмотреть реальные преимущества школ...». Согласитесь, на первый взгляд он абсолютно прав! Скажу больше: мне и самому неоднократно приходила подобная мысль... однако, давайте рассмотрим предложение предметно.

Есть ли смысл конфликтовать с законом и усложнять жизнь применением «точеностей»?

Думаю, нет!

Нет ли адекватного аналога для проверки боевых реалий? Убежден, есть!

К чему рисоваться с точеным железом, когда спортивный (легальный) аналог клинка, при реальном грамотном ударе, легко расколает черепную коробку, проломит ребра или размочалит мышечный массив. То есть добротнo выполнит свою разрушительную работу, просто с несколько иным внешним видом результата. Какая в принципе разница, резаные края у открытого перелома или рваные. Эти тонкости важны лишь для криминалиста, который будет идентифицировать орудие преступления. А зарубить, при определенном навыке и желании, можно и метровой металлической линейкой.

Троцкого, например, накернили вполне мирным ледорубом, а масса бытовых убийств выполнено не боевым молотом, а обычным хозяйственным молотком. Большинство же бытовых серьезных ран по статистике наносятся столовыми ножами.

Правда, кровавый поединок — не единственный способ определить степень подготовки воина. Как показывает практика, даже в бою, не отягощенном трупными последствиями, можно оценить реальный потенциал смертоносности бойца. Наличие же доспеха — всего лишь прекрасный способ «не шалить» перед уголовным кодексом. Ибо, при достаточно грамотном контроле качества удара, вполне способно определить его реальную результативность в условиях предполагаемого отсутствия защитного снаряжения.

Способов контроля масса: от видеоповтора и визуального впечатления, до маркировки доспеха и оружия, которая позволит безошибочно судить о силе и характере прошедшего удара (акцентированный, скользящий, касательный, рубящий, режущий и т.д.)

БОЕВЫЕ АСПЕКТЫ

Лучше бить клинком по шее,
чем шеей по клинку.

Берсеркская народная пословица

Речь пойдет о той стороне исторического фехтования, которая обусловлена не столько наличием доспеха, щита, тяжелого клинка, сколько твердым намерением не оказаться жертвой фатального удара. Основное внимание будет уделено концепции, кардинально отличающейся от инсценировочного (формально игрового) и спортивного фехтования.

Цель повествования — рассмотреть практические моменты ведения эффективного боя в прилагаемых обстоятельствах. Именно практических моментов, а не умозрительных нагромождений, вольно конструируемых по сагам и летописям, или адаптациям из разнообразных легкоклинковых, сценических и спортивных техник.

Значительная часть данного раздела не предназначена для утилитарного прикладного применения в игровых, реконструкторских, фестивальных, товарищеских или спортивных турнирах. В подобных состязаниях применимы лишь те концепции, приемы и комбинации, которые не выходят за рамки установленных турнирных правил, и не будут считаться запрещенными приемами.

Было бы непозволительно наивным воспринимать данный раздел, как некий «самоучитель славянско-скандинавского ниндзя», прочтя который, можно стать непобедимым Волкодавом, готовым давить ежей голым задом.

Это, скорее, азбука бойца — рассмотрение элементарных принципов боевого фехтования. Ознакомление с этими азами сродни изучению алфавита. И уже от индивидуальных качеств человека зависит, что же этим алфавитом будет написано: матерные тезисы или венок сонетов. Тут уже скажется и качество усвоения азов, и овладение практическими навыками, и опыт, в свете общей культуры индивидуума.

Мертвые - кормят червей

живые - зализывают раны.

Какое занятие тебе по нраву?

Из наставления начинающим берсеркам

Боевое искусство — искусство выживать в прилагаемых обстоятельствах! Выживать, независимо от того, как выглядят действия, приводящие к требуемому результату. Сказанное, вероятно, пойдет вразрез с той таинственной и божественной аурой, которой окружили себя члены некоторых клубов, проповедующие собственную элитарность, без каких-либо практических оснований. Освоив парочку формальных стоек и троечку эффектных движений, они убеждены, что приобщились к таинствам очередного боевого искусства.

Однако, поверьте, когда противник собирается «окучить» вас полуторакилограммовой железкой, или обрезком трубы, никому в мире не важно, как расставлены ваши ноги, изящно ли расположены ваши руки и пряма ли ваша осанка.

Даже мастера восточных единоборств никогда не проводят реальную (не спортивную) схватку в красивых «кинематографичных» стойках. Уверяю вас, любой из мастеров будет драться в некоем усредненном положении. В позиции достаточно устойчивой, подвижной и не закрепощенной излишним напряжением мышц. Это утверждение легко проверить, внимательно понаблюдав за «боями без правил», где встречаются представители разнообразнейших школ воинского ремесла. В этом легко убедиться, посмотрев оперативные (мобильные) съемки реальных операций спецподразделений. В конце концов, обратите внимание, как дерутся профессиональные уличные драчуны. Причем, использование того или иного подручного средства, не оказывает никакого особого влияния на положение ног и корпуса.

Боевое историческое фехтование — такое же боевое ремесло, с той лишь разницей, что обстановка, экипировка и методология выживания более или менее регламентированы (ограничены рамками технологий определенного периода времени).

Прилагаемые обстоятельства и есть фактор, определяющий суть и цель действий.

Если на темной деревенской улочке вам навстречу выходит пара местных хлопцев с лопатами, а ваш арсенал состоит из вырванного из забора колышка или черенка от лопаты, то вам предстоит явить искусство выживания в сельскохозяйственном прикладном фехтовании.

Если в шашлычной селения Махинджаури, припитые аборигены лезут в бутылку и собираются вас зарезать, то ваша жизнь зависит от искусства фехтования подручными шампурами.

Если, на микрорайонских разборках портового городка, навстречу валит «бугурт» с цепями и обрезками труб, то высочайшую цену будет иметь искусство фехтования именно этим «заявленным» простонародным вооружением.

Когда же прилагаемые обстоятельства конкретизируются аналогами исторического оружия и доспеха, то умение выживать в данных обстоятельствах будет называться искусством боевого исторического фехтования.

В этих и многих других ситуациях, выжить — значит победить. Поэтому именно искусство выживать и должно быть целью хорошего бойца. Средствами же достижения этой цели будут целесообразность и практическая оправданность действий!

Несмотря на простоту, многие положения наверняка вызовут полное неприятие со стороны неисправимых архивных теоретиков и бывалых игровых практиков. Что ж поделаешь, таков Покон, и правильно говорил «Мастер йода», один из лучших бойцов СНГ: «Каждый смотрит со своего камня, и чаще всего в разные стороны» (не путать с Ёдой из «Космических войн»)

Боевой аспект фехтования тяжелым клинком (ФТК) сродни всем прочим боевым навыкам с определенными задачами и их решениями.

Задача минимум — выживание в принципе.

Задача максимум — выживание с минимальными потерями.

Цель действий — нанести противнику реальные повреждения, лишаящие его способности атаковать.

Успешность выживания (победы) зависит не от агрессивности, не от смелости, не от безрассудной доблести или максимальной осторожности! Но только от правильного, уместного и оперативного применения тех навыков, которыми обладает боец. Конечно при условии, что эти навыки у него имеются.

Воинское искусство это отнюдь не широкая морда, огромные кулаки и стремление свернуть кому-либо шею. Это сплав реакции, координации, ловкости, наблюдательности, фантазии и умения в нужный момент обуздать эмоции и самолюбие. Именно комплекс этих качеств обеспечивает потенциал выживания воина. А потенциал выживания в прилагаемых обстоятельствах и является показателем профессионализма.

Однажды командира одного из спецподразделений спросили, как он умудряется в маразме чеченской кампании выполнять сложнейшие задачи и сохранять личный состав? Ответ был прост:

«Если мне приказывают выдвинуться к определенной точке... завтра утром, по оптимальному маршруту А, со стороны пункта В, я выдвигаюсь... сегодня вечером, по наихудшему маршруту Е, со стороны пункта D.

На мой взгляд, это наилучший пример грамотного воина, умеющего мыслить композиционно. Воина, имеющего силы выполнить приказ нестандартно — целесообразно и рационально, с точки зрения выживаемости «боевой единицы» и сохранения ее боевого потенциала.

Нынешние соревновательные бои, безусловно, отражают общие физические кондиции бойцов, их технический и тактический уровень. Однако, смею утверждать, что в реальной (неспортивной) схватке рисунок их боя будет выглядеть совершенно иначе. Причиной тому — особые цели поединка и высокая цена каждого действия.

Как же изменится их манера? Какие акценты будут преобладать в прилагаемой ситуации?

Чтобы разобраться в этих особенностях боевого аспекта попробуем разделить его на два подаспекта:

1. «Психологический», когда основной фактор — настрой на бой, а второстепенный — условия боя (боец в доспехе готов убить противника в доспехе, осознавая маловероятность победы одним ударом). Учитывая защищенность от случайных, неприцельных и слабых попаданий, на первый план выходит натиск и количество ударов, сумма которых обеспечивает общий поражающий эффект. Защита отходит на второй план. Преобладают мощные удары, выдаваемые серией с выходом на заключительный добивающий удар.

2. «Фактический» — когда основным фактором являются условия боя, независимо от того, каков настрой (боец без доспеха должен убить противника без доспеха, осознавая, что любая ошибка может оказаться для него последней). Таким образом, цена каждого действия предельно возрастает. Каждый удар способен нанести чувствительные повреждения, и на первом плане стоит задача попадать реже, но точнее, уделяя максимум внимания защите.

Казалось бы, ситуации схожи: и в том, и в другом случае ставка — жизнь (здоровье). На самом же деле в них больше различий, чем сходств. Именно эти различия и определяют разницу в раскладе сил, ведении боя и отношении к отдельным действиям.

Наличие доспеха (страховки от случайностей) повышает роль физических параметров бойца. Умения вести серийный бой, сбить атаку противника, оглушить или опрокинуть. Причем более мощный боец сделает ставку на прессинг, а более легкий постарается взять «плотностью огня и скорострельностью». Бой отличается большей активностью, с преобладанием длинных серий.

При отсутствии же доспеха, во главу угла становятся отдельные, не особо мощные повреждающие удары, либо короткие связки защита-удар и удар-защита. Заметьте, независимо от параметров и массы бойца. Бой отличается меньшей плотностью, отсутствием длинных серий и гораздо большей продуманностью и осторожностью действий.

Существует и третий подаспект — бой в состоянии берсерка. О нем говорили многие, но до сих пор сказано гораздо меньше, чем сокрыто.

Бой берсерка – запредельный сплав психологического и фактического аспектов, без каких-либо самоограничений, которые снимаются изначальной установкой на принятие неотвратимости собственной смерти.

Это совершенно иная боевая среда, которой мы коснемся лишь мельком. Тем более, что сущность берсерка — в своем роде талант и призвание (врожденное или приобретенное «уродство»). Это как умение нырять на большую глубину — «или можешь легко выравнивать давление в среднем ухе, или нет».

Такое состояние неоднократно, с переменным успехом, описывалось в литературных произведениях разных времен. Некоторые из авторов достаточно близко приближались к сути этого явления.

... Словами не описать то вдохновение, то чувство мрачного упоения и холодного торжества над жизнью-смертью. Все бывшее меркнет и теряет значимость. Важно лишь то, сколько успеется в тот стремительный шаг от жизни к смерти, и в скольких зрачках врагов отразится твой ярый образ. Звнящая душа натягивается струной, разрываема свирепой радостью и яростным восторгом боя ... (Святослав Аладырев «Сечень»)

Отношение к берсеркам в разные времена, тоже менялось весьма значительно. От почти мистического страха и почитания (считалось, что они помечены Перуном, который вселяется в тела берсерков во время боя), до панического неприятия и отторжения населением (берсеркам, порой, дозволялось жить только на отшибах, подальше от селений и обычных людей).

Некоторые ошибочно ассоциируют дух берсерка и дух самурая. С тем же успехом можно говорить о сходстве дирижабля и транспортного самолета — оба большие и оба летают. Вот только различий, принципиальных и фундаментальных, гораздо больше.

Путь самурая — кропотливый и вдумчивый путь к смерти. Правда, с одной оговоркой, которая увы, вылезает таки на передний план. А все дело в культивируемой веками Преданности Своему Господину. Заметьте, абсолютной и самозабвенной, беспрекословной и тотальной преданности!

Именно такая преданность и составляет 90% чести самурая (с желающими поспорить на эту тему я с удовольствием обсужу предмет в присутствии компетентного японца).

Что это значит? Немного утрируя, можно сказать так: самурай легко и спокойно пойдет на смерть, буде она спонадобится господину (феодалу, хозяину и пр.) Причем пойдет, ни мгновения не задумываясь о целесообразности своей смерти! Не взвешивая на одной чаше весов собственный род (семью) и банальную прихоть господина на другой. Не менее специфично выглядит смерть, предписанная внутренним кодексом вассала.

Известная легенда о 47-ми ронинах повествует о подвиге «гиси»: исполнении ими долга преданности господину и отмщения формальному виновнику его гибели. Не разбирая, кто прав, кто виноват, и даже не взирая на приговор суда. В результате намеченный субъект был убит, а 47 ронинов, по приговору суда, спокойно сделали себе «сеппуку». Короче все умерли — очень грустная история (прервались ниточки рода почти полусотни человек).

Осталось лишь вспомнить, что смерть их сюзерена произошла в результате из ряда вон выходящего случая нарушения этикета. Во время приема в замке сегуна, этот сюзерен посмел напасть с вакидзачи на одного из присутствующих. В результате этого суд признал его виновность и приговорил...

В свете сказанного можно утверждать, что детская русско-японская считалочка «самурай, самурай, кого хочешь выбирай» абсолютно не верна — нет у них такого выбора. Путь самураев выглядит, как четко проложенные рельсы, только разной протяженности, с той или иной мерой кривизны. В отличие от самураев любой берсерк имеет несравненно большую свободу воли, мысли и действий.

Видимо поэтому самурайская концепция обучения боевому искусству не кажется мне продуктивной. Думаю, поэтому мне ближе славянский тип боевого мышления, с возможностью выбора целесообразных действий, когда не на последнем месте стоит то, ради чего предстоит идти на смерть.

Если, сообразно с кодексом чести и по воле господина, самурай готовит себя к смерти, то русич, сообразно Покону и по собственной воле, готовит себя к жизни (выживанию, вопреки всему и не взирая ни на что).

Некоторые собственные жизненные наблюдения и опыт друзей подтверждают простой вывод:

Когда за спиной жена с детьми, или родное селище — любой лапотный русич даст немалую фору хваленому «духу самурая». И кажется мне, что о господах-хозяевах русич будет думать в последнюю очередь (что подтверждают слова одного из защитников Брестской крепости: «...о Сталине мы думали в последнюю очередь, если вообще о нем кто-то думал...»)

Имеется в виду нормальный русич — мужчина со здоровым сознанием и естественной шкалой ценностей, не задурманенный православной несуразицей и прочими деградационными фантазиями.

Таким образом, при равной готовности к подвигу, разница жизненных позиций и воинских традиций Японии и России вполне рельефна:

Самурай, сообразно с кодексом чести и по воле господина, готовит себя к смерти — неотвратимой гибели.

Русич, сообразно Покону и по собственной воле, готовит себя к жизни — выживанию, вопреки всему и не взирая ни на что.

РАВНОДУШИЕ К СМЕРТИ

Первый удар мой,

а потом на мне хоть выпишь.

Мой покойный дед.

Подняться над боем, равнодушно отнестись к факту возможной смерти — так примерно звучат принципы настроя на сражение. Однако нужно четко осознавать форму этого равнодушия. Сравните концепции и вытекающие из них линии поведения, общей чертой которых является равнодушие к смерти. Естественно, названия концепций весьма условны и далеко не полностью отражают весь спектр настроений.

1. Концепция «Мне не победить».

Мне все равно, что сейчас будет, я в любом случае проиграю...

2. Концепция «А хрен её знает...»

Мне все равно, проиграю я, или не проиграю, поэтому будь что будет...

3. Концепция «Держитесь, гады».

Все равно помирать, так уж помереть «с музыкой» — максимальной потерей для агрессора.

4. Концепция «Фиг вам»

Я вполне могу умереть, но я не хочу (не могу) этого допустить, посему «все для фронта, все для победы», а живым меня не возьмешь.

5. Концепция «Глупец»

Я крутой, мне все по фигу, меня и убить то не могут... или не смогут...

6. Концепция «Абсолют»

Никаких мыслей «умереть-не умереть»! Умертвить все, что поперек дороги!

Очевидно, что формы ведения боя будут абсолютно разные. Не меньше различий будет и в результатах — от бестолковой глупой смерти, до успешной победы с максимальной долей вероятности. Каждый боец должен четко определиться со своей концепцией, наиболее близкой ему. Определив сильные и слабые стороны своей концепции, возможно работать над собой, повышая потенциал выживания. Это один из основных аспектов роста бойца.

ЖЕСТКИЕ ТРЕНИРОВКИ

Суть таких занятий — выработать стимул к правильной скоростной защите на подсознательном уровне, чтобы уверенность в надежности собственного доспеха не позволяла пренебрегать бдительной защитой. В таких тренировках клуб «Щитень» использует «минимальный протектор» и «облегченное вооружение». Суставы защищает легкая (по типу волейбольной) защита, голову — мягкий шлем для рукопашных боев (с лицевой решеткой). То есть присутствует защита, способная держать удар пластикового или деревянного клинка на грани болевых ощущений (без серьезных ушибов и переломов).

При этом пластиковое оружие позволяет действовать достаточно быстро, и каждый пропущенный удар доставляет массу неприятных ощущений. В результате убиваем двух зайцев: привыкаем к бессознательному автоматическому отслеживанию атакующих ударов и защите от них. Приобретаем навык быстрой оценки потенциальных действий противника и того, насколько они опасны.

Максимум безопасности при серьезном стиле работы — основное условие успеха.

Иные методы жестких тренировок (точеным оружием, либо без доспеха) находятся за гранью контролируемого членовредительства, и рекомендовать изыски в этой области я пока не считаю целесообразным.

КОЛЮЩИЕ УДАРЫ

С детских лет, всем хорошо известны протыкающие удары, наносимые острием клинка. Ими изобилуют всевозможные исторические постановки, приключенческие картины и фэнтезийные кинобоевики. Без этих ударов практически невозможно представить себе потасовки мушкетеров, самураев, ушуистов, гуссаров, бессмертных маклаудов, суровых оябунов и могучих конанов-варваров. В конце концов, в каждой телевизионной трансляции с соревнований по спортивному фехтованию, именно колющие удары (уколы) составляют большую часть результативных движений.

В первой книге эта тема не обсуждалась, так как в спортивном аспекте исторического фехтования колющие удары запрещены в принципе и тому есть веские причины. Однако в последнее время все чаще поднимается вопрос о введении этих ударов в соревновательные бои. Это было бы вполне допустимым моментом, но только при решении проблемы эффективной защиты лица, шеи и яремной впадины (грудиноключичного соединения).

Пока же колющие удары могут рассматриваться только в боевом аспекте и это правильно, так как даже случайный укол в незащищенную область весьма опасен, а колющий удар чреват тяжелым травматизмом. Мы не зря разделяем колющий удар и укол, так как практика показывает, что правильно выполненный колющий удар легко пробивает заваренную кольчугу, сантиметровую доску щита или миллиметровый лист железа. Уколы же действенны только при отсутствии защитного снаряжения, так как наличие доспеха сводит на нет любые слабые тычки.

Причины очевидны:

Вес клинка и доспеха не позволяет провести легкий молниеносный, точно управляемый кистью укол, опасный лишь при попадании в глазницу. Тем более, что при одинаковом среднем усилии укола, легкое и тонкое шпажное острие может проткнуть ткани достаточно глубоко, острие же большинства моделей меча за счет большей площади соприкосновения, может вообще не причинить особого вреда (тем более при наличии какого-то доспеха).

Колющий удар, за счет своей силы, вполне эффективен даже при попадании в «сплошное полотно защиты» — кольчугу, стеганку. Правильное и точное попадание в корпус зачастую может привести к сбою дыхания и ощутимым ушибам ребер. (Рубящие удары более «гуманны», за счет большей площади соприкосновения.)

СХЕМА СКАН РИСУНОК

В отличие от базовых рубящих ударов, которых гораздо больше, колющих всего три: сверху, сбоку, и снизу. Причем каждый из них, практически неизменным используется в атаке по трем уровням – уключный (голова и плечи), средний (грудь, бока, живот), подольный (бедрa, ноги).

Особенность заключается в том, что удары наносятся не из центра наружу (от себя вперед) подобно прямому удару кулаком, а снаружи в центр, подобно тому, как наносятся апперкот и хук. При этом удар обретает большую энергию, за счет доворота корпуса и включения в действие дополнительных групп мышц.

При данной схеме, боец несколько смещается от возможного встречного удара, даже если тот начался одновременно, но имеет вид линейной атаки (от себя).

Наконец, самое главное: практически исключается «мертвая точка», которая присутствует при обычном уколе наносимом от себя, когда клинок выдвигается максимально, останавливается и начинает возврат на следующий замах. Напротив, движение проходит так, что завершающая стадия колющего удара подвижна и, независимо от попадания или промаха, уже является начальной стадией последующего движения (защиты или замаха). Таким образом, достигается слитность движений, когда одно действие порождает другое, уменьшая шансы противника на эффективную защиту и контратаку.

В числе недостатков колющего удара можно отметить тот момент, что с него удобно начинать атаку, но сложно вывести в процессе боя, так как он требует определенной подготовки (смещение руки в предварительное положение, которое требует некоторого времени). Именно поэтому колющие удары сложно вплетать в скоростные непрерывные комбинации. (Логичней проводить их по ошеломленному противнику, в момент, когда он выведен из равновесия или слегка оглушен.)

ВЫБИВАНИЕ (ВЫЛАМЫВАНИЕ) ОРУЖИЯ

Щитом, клинком, навершием, приспособлением....

Не думаю, что имеет смысл рассматривать эти действия, как отдельную дисциплину или самостоятельную технику. Это скорее отдельные немногочисленные действия трех типов:

1. Определенная акцентуация проведения стандартных действий с целью максимального повреждения конечности, удерживающей оружие.

К примеру, после «внутреннего слива» следует удар сверху в лучезапястный сустав, по направлению от локтя к кисти. Или, проводится «защита под кисть», встречный удар снизу в кисть.

2. Дополнительные действия стандартным набором вооружения (мечем, щитом и мечем, двумя мечами, и т.д.)

Это могут быть варианты «черпака» (ломающие локтевой сустав), «сдвойка» в предплечье или запястье, либо всевозможные захваты за плечо, предплечье, под локоть с ломающим и выбивающим движением оружия.

3. Особые действия эксклюзивным оружием, имеющим специфическую конструкцию или дополнительные приспособления (для воздействия на оружие противника).

В истории вооружения предпринималось немало попыток создания образцов, способных защемлять, заклинивать, зацеплять, переламывать, выворачивать и фиксировать оружие противника. Подобные приспособления стали периодически появляться с 14-15 в.в. Однако, не секрет, что ни одна из этих разработок не смогла стать достаточно удобной, популярной и целесообразной (о чем свидетельствует тот факт, что ни одно из таких типов вооружений не было поставлено на поток для вооружения армий).

Причины, по которым не прижились эти образцы, весьма банальны. Во-первых, сложность изготовления такого оружия делает его слишком дорогим, для сколь-нибудь регулярного использования широким потребителем. Во-вторых, хрупкость и уязвимость конструкции, требующая частого ремонта, приводящая к быстрому износу оружия и выходу его из строя. В-третьих, излишняя очевидность такого оружия, практически исключая неожиданное и эффективное применение против более или менее опытного противника.

СХЕМА Specorujie

БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ И КОМБИНАЦИИ

Рискую разочаровать тех, кто думает, что боевые приемы и комбинации это «особые оригинальные и тайные приемчики». В основной массе это все та же турнирная техника с чуть смещенными акцентами: снимаются ограничения на травмоопасные действия, а относительно безопасные движения выполняются максимально травматично.

Внимание! Некоторые из описанных действий не учтены во многих существующих правилах как запрещенные, и фактически не подлежат штрафам или дисквалификациям. Такие приемы специально оттачивались в клубе «Щитень» для того чтобы иметь возможность противостоять «грязным бойцам». (Радует, что пока ни один из зареченцев не применял в турнирах свои умения).

Надеюсь, что читатели будут так же осторожны и учтивы со своими соперниками.

«Тараны»

Удары кромкой (ребром) щита в обычные уязвимые области: печень, голова, ключица. В момент удара щит может располагаться произвольно — диагонально, горизонтально или вертикально.

В отдельную группу можно вывести «защитные тараны»:

Удары щитом под атакующую руку.

Встречное движение щитом в момент удара противника. Ребро щита ударяет в кисть, локоть или под навершие меча в область запястья. Инерция атакующего оружия и движущегося навстречу щита образуют мощный ломающий момент. В лучшем случае противник одну-две секунды не сможет продолжать полноценные атакующие действия. В худшем — травма руки или выбивание оружия.

Как вариант можно проводить «защитный таран» под локтевой сустав, правда это требует большей отработки движения.

РИСУНОК

«Черпак»

Боевая версия отличается более жестким выполнением движения щита. Оно больше похоже на удар в локтевой сгиб снаружи-сверху.

«Зацеп» сверху

Боевое выполнение не скованно обязательным условием турниров «не наносить травмоопасных ударов». Боевой зацеп выполняется по диагонали как можно ближе к голове противника. На схеме пунктиром показана траектория движения. У бойца высокого роста траектория будет вертикальней.

СХЕМА

«Отсечка» по коленям

Вход в атаку с защитой уключного уровня щитом, а подольного уровня мечом «отсечкой». Особенность в боевом выполнении движения меча. По пути конец лезвия поражает бедра или переднее колено противника.

В продолжении возможен удар щитом и опрокидывание, либо зацеп и удар мечом в голову.

«Подрез» в пах или внутреннюю сторону бедра

Внутренняя сторона бедра наименее защищенная область даже при наличии длинного доспеха. При относительном прикрытии паха подолом доспеха (кольчугой), бедро изнутри, как правило, остается открытым. Наиболее успешным бывает «подрез», выполненный после жесткого наложения щита в уключном уровне (боевое плечо противника). При этом блокируется подвижность руки с оружием, щит противника рефлексивно поддерживается вверх и полностью открывается подол.

Нюанс заключается в маленьком перемещении влево, в сторону боевой руки противника. Сам подшаг, его величина и темп, «нащупывается» в процессе тренировок. Удар должен наноситься снизу вверх, в секторе обозначенном на схеме пунктирами.

РИСУНОК Podrez1

Удар перекрестьем (в глазницу)

Считается, что это один из самых боевых приемов. Однако такое утверждение вызывает сомнение. На мой взгляд, попасть кончиком перекрестья в пяточок 5х7 см, в горячке боя весьма сомнительная цель. Учитывая утяжеленную наручем, мечом, перчаткой и утомлением руку. В красивых «рыцарских» беседах это может выглядеть впечатляюще и убедительно, но на самом деле гораздо реальней и целесообразней в удобный момент просто стукнуть кулаком «по голове в целом» (не особо сосредотачиваясь на попадании тоненькой железочкой в маленькую дырочку).

Практика показывает прямую зависимость силы, скорости и точности таких ударов. Можно ударить быстро и сильно по крупной мишени (шлему). Можно ударить не сильно и не быстро, но метко. В условиях же боя только в кино можно совместить скорость, силу и высочайшую точность.

Проверьте на опыте: Повесьте на высоте головы мешочек с опилками по величине шлема и обозначьте на нем глазницу. Махните пару раз мечом и быстро ткните в глазницу перекрестьем. Подойдите к «балде» и 8-10 раз ударьте со средней силой в среднем темпе. Быстро развернитесь к мешочку и ударьте в глазницу повторно. Еще раз сделайте 8-10 ударов по «балде» в полную силу, перемещаясь вокруг нее. Развернитесь и еще раз попытайтесь поразить глазницу. Теперь представьте, что этот мешочек будет перемещаться сколь-нибудь живо. Комментарии, по-моему, излишни.

Известен случай, когда в пылу сражения, боец нанес противнику удар пальцами в глаза, причем сильно «на поражение»... Представьте себе, что глаза остались на месте. Более того, это не слишком впечатлило агрессора, и он продолжал бой, несмотря на то, что глаза после от контузии плохо видели, а лицо было залито кровью и слезами.

В той же ситуации пространство под маской шлема и толщина боевой рукавицы «съест» длину боевого элемента (перекрестья) и вы самое большее — несильно ткнете во вражий глаз. Напомню старую воинскую мудрость: слабые удары только злят противника!

«Спуск» с поворотом

В отличие от базового удара, существует боевой вариант «спуска» (применимый для ближнего боя). Корпус сдвигается в сторону боевой руки противника и разворачивается к нему левым плечом. После ложного верхнего замаха или удара, наносится мощный «спуск» по передней части бедер противника или по коленям.

Оптимальна комбинация «стенка», «накрут», «спуск».

Заведомо не рассматриваются атакующие движения ногами, ибо это самостоятельная тема, требующая отдельного разговора. Отмечу лишь, что работа ногами в доспехе — это отнюдь не «карате с саблями». Действия ногами в историческом фехтовании, как правило, не поднимаются выше подола. Актуальны лишь добивания упавшего противника давящими ударами стопы или пятки (из за специфики сравнительно мягкой обуви) либо атакующие удары в колено, пах или бедро.

Видимо разочарую и ту категорию требовательных читателей, которые ждут описания метательных техник. Увы, по ряду причин я не особо силен в метании ножей, топоров, копий и сулиц. Во-первых, всерьез до этих техник руки не доходили. А во-вторых, не очень люблю бросать оружие (видимо жадность мешает).

Правда, что касается копья и ножа, то смогу помочь советом. По технике метания ножей и прочих колющих предметов выпущено много брошюр, от самых фентезийных, до вполне адекватных. При желании каждый может найти по вкусу.

По метанию копий существует великолепная школа — спортивная. Пожалуй, это единственная современная система, сохранившая все основные концепции этого древнего боевого искусства. Работа нынешних копьеметателей вызывает у меня полнейшее восхищение. Позанимайтесь этим спортом пару месяцев, и Вы меня поймете!

ПРОЧЕЕ ВООРУЖЕНИЕ

Речь пойдет об общих положениях, которые в какой-то мере знакомы автору. Ни в коей мере не претендую на догматический статус изложенного. Допускаю, что есть специалисты, гораздо более преуспевшие в изучении предмета, которые в скором времени порадуют нас своими работами по затронутым мной темам.

Ныне известно немереное количество колющего, рубящего, дробящего, секущего, режущего и сминающего инвентаря, с которым не разобраться и в энциклопедическом формате издания. Не пытаюсь обсудить каждый вид разнообразного инструментария, придуманного окольчуженным человечеством для борьбы с себеподобными, ограничимся несколькими наиболее распространенными видами.

Клинковое: оружие с четко ограниченной рукоятью и со строго определенным расположением руки. Имеет значительный поражающий элемент (клинок) прямой или изогнутой формы, с двумя и более поражающими функциями (протыкающими, прорубающими, секущими). Это всевозможные мечи, сабли, тесаки и фальшионы.

Схема рукоятей, рук и поражающего элемента.

Древковое: оружие без четкого ограничения рукояти и без фиксированного положения руки. Поражающий элемент значительно меньшей величины с одной, реже с двумя поражающими функциями (рубящая, колющая). Это копья, сулицы, рогатины, алебарды, бродаксы (длинные топоры).

Как подгруппу древкового можно рассматривать виды оружия с коротким древком, имеющим мало фиксированное положение руки и одну поражающую функцию: шестопер, булава, короткий топор, цеп.

Работа кинжалом тесаком (коротким клинковым оружием)

Короткий клинок, как правило, имеет меньшую массу, поэтому им сложно парировать удар более тяжелого оружия. В случае работы со щитом, основная нагрузка ложится на щитовую руку. Главная задача — закрыться от первого удара и быстро сократить дистанцию. Целью для контратаки, скорее всего, будет боевой локоть противника, вырез воротника, пах или бедро. То есть зоны, которые сложнее прикрыть щитом.

Однако без щитов, при отражении ударов, короткий клинок может быть использован в качестве наруча для свободной руки. Прием удара должен проводиться максимально близко к атакующей руке противника, в первой стадии удара. Наложение клинка на предплечье не должно происходить раньше начала движения противника.

СХЕМА Блокировка с клинком на руке.

В момент контакта оружия с защитой появляется возможность войти в плотный контакт с быстрым захватом боевой руки противника. При этом надо стараться максимально плотно сойтись левым боком, блокируя тем самым любое движение оружия. Правый бок наоборот должен быть максимально удален от противника, для облегчения нанесения атакующих ударов.

СХЕМАпродолжение

КОПЬЕ (БРОДАКС, АЛЕБАРДА)

КОПЬЕ (СУЛИЦА, ШЕСТ)

Великолепный вид оружия для строевого боя, позволяющий атаковать на максимальной дистанции. Турнирные бои приемлемы при условии боя «копье-копье» «бродакс-копье», «алебарда-копье» то есть при равновеликом вооружении противников. В поединках же против другого вооружения, по причине малой маневренности, эффективность длинного древка резко снижается. При резком сближении, длинным оружием можно нанести всего один достойный удар. Противнику достаточно парировать это дистанционное действие и атаковать со средней и ближней дистанции.

Копейщик может иногда принять меры по уменьшению недостатков копья, увеличения его маневренности и добавления режуще-секущей функции. Для этого нужно изменить хват и расположить копье как показано на рисунке. При этом основная опора находится подмышкой, а кисть и предплечье направляет движение копья. Правда, такие действия невыполнимы в плотном строю, поэтому в свалке полезней оставить длинное древко и применить оружие с параметрами меча, топорика или скрамасакса.

СХЕМА

Сбивы под атаковую руку.

Наносятся из-под щита вверх и наружу под кисть или локоть атакующей руки. Затем следует колющий удар в противоходе.

СХЕМА

Сдвойка

Удар наносится как мечом, и направляется по большой дуге сверху в локоть или плечо (имеется в виду плечевая кость а не плечевой сустав). Затем удар подобный обратке, открывающий защиту, после чего возможен зацеп, наложение, колющий сверху.

СХЕМА

При отсутствии щита, лучше вообще перехватить копье поперечным хватом, как шест, и работать, используя среднюю часть для защиты.

Древки

К сожалению, до сих пор нигде не опубликовывали необходимой информации об изготовлении прочных древков. Все продолжают строгать их из ствольной древесины. Вследствие этого древки ломаются, не выдерживая и нескольких серьезных стычек.

Некоторые, правда, предпочитают древки потолще, но они так же удобны в руке как чужой зуб во рту.

Можно использовать опыт калик переходных или других легендарных исторических персонажей, которые делали дорожные и боевые посохи из корней. Для этого необходимо найти подходящее дерево на осыпающемся склоне лесного оврага, там, где оголенные корни вывешиваются в воздухе. Нелегко найти подходящий корень для копья, но для сулицы или топора вполне реально.

Некоторую неровность выравнивают традиционным распариванием и выгибанием в обратную сторону. Как же распарить длинную слегу, спросите вы. Очень просто: над костром вешается котел с водой. Когда она закипает, над котлом (на рогатины) укладывается корень, а место искривления поливается кипятком из ковша. Вода при этом снова скатывается в котел и т.д.

После определенного распрямления получившуюся слегу дорабатывают сверху традиционными способами.

Если такая технология сложна, то можно использовать подходящие по толщине цельные стволы (4-5 см). В любом случае они более упруги и прочны, нежели кругляш выпиленный из доски или бруса.

ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ

В восприятии большинства обывателей это, пожалуй, самый популярный, хрестоматийный и ортодоксальный атрибут рыцарства. Какой фильм или роман о средневековье обошелся без этого орудия, хотя бы как антуража, стоящего в углу, или висящего на проеденном молью гобелене.

Для удобства обсуждения примем за основу некий усредненный тип двуручного оружия, имеющий все характерные детали. Клинок А — длиной более 90 см, рукоять Б — длиной более 25 см, навершие (яблоко) В и перекрестье Г — несколько увеличенные по сравнению с одноручным и полторным оружием. Д — кожанная оплетка или не заточенная область лезвия для перехвата рукой.

СХЕМА

Поистине сложно обойти вниманием сей фактурнейший струмент средневековой тяжелой атлетики. Однако, задумаемся о сути сего культового предмета, которая весьма незатейлива, если рассматривать ее с практической стороны. Двуручный меч это полтора-двухметровый «дрын», шкворень, слега, дубина, либо труба с искусственно привнесенными возможностями уколоть или расколоть. Соответственно и техника работы этим оружием аналогична бою перечисленными прототипами.

Не вдаваясь в утонченные изыски, обсудим работу «двуручником» в свете знакомых концепций зареченской школы. Прежде всего вспомним о «подоплеке», исходном положении, предполагающим наибольшую свободу для начала атакующих или защитных действий. Это положение не должно обременять нецелесообразной тратой сил ни в статике, ни в перемещении. Чем меньше мышц задействовано в «подоплеке», тем

большой силовой и скоростной резерв остается для активных действий. Именно поэтому всем известные «картинные» стойки не являются оптимальным решением.

Более раскованные исходные положения предполагают иные удержания оружия, на первый взгляд непривычные и странные. На схеме даны несколько «подоплек». Степень их комфортности различается и зависит, скорее, от индивидуальных боевых и физических качеств.

СТОЙКИ

Думается, все недостатки — это

просто продолжения достоинств.

Кто-то из мудрых

Прежде чем продолжить рассмотрение техники, стоит отвлечься и определить основные преимущества и недостатки двуручного оружия.

Итак, плюсы:

1. Длина, позволяющая наглухо перекрыть гораздо больший сектор возможных ударов и провести атаку с максимальной дистанции.
2. Вес, зачастую позволяющий выдать всю поражающую мощь одним действием и объединить тем самым первый и последний удар.
3. Рукоять, позволяющая управлять этой оглоблей двумя руками и осуществить связь между первым и вторым пунктом.

Минусы:

1. Длина, не позволяющая вести динамичный и маневренный бой.
2. Вес, не позволяющий наносить обычные удары быстро с разных векторов.
3. Рукоять, ухудшающая маневренность и требующая для эффективного удара хвата обеими руками.

Теперь немного подробнее.

Усвоив принцип защиты «секторов возможных ударов», мы имеем максимальный «щит», который при правильном применении перекрывает сразу 1,5-2 сектора.

СХЕМА человек с двуручником и секторный круг.

На рисунках даны несколько движений защит секторов.

СХЕМА ЗАЩИТ СЕКТОРОВ

В конце концов, можно просто вывесить оружие перед собой вертикально. За таким «столбом», висящем в пространстве, можно прятаться как за деревом — знай успевай сдвигаться от удара.

СХЕМА

Небольшой совет: не старайтесь все время держаться за железку обеими руками, этим вы ограничиваете свою подвижность и тратите силы на нерациональные усилия. Чаще используйте общий центр тяжести системы «человек-меч» и балансируйте вокруг этого центра. Вторая рука должна включаться в работу на краткие промежутки (взрывных напряжений при ударах), чтобы быстро изменять или корректировать положение меча и придавать ему нужное ускорение.

В процессе боя одна рука является основной удерживающей, а вторая корректирующей. Корректирующая рука меняет свое положение, применяя тот или иной хват.

Следуя традициям, приведу основные способы расположения рук. Для наглядности меч развернут фронтально (иначе он будет смотреться как палка и навершие с перекрестьем будут плохо различимы).

прямой

двойной прямой

обратный

двойной обратный

двойной встречный

СХЕМА

Прочие положения рук будут, скорее всего, разновидностями перечисленных хватов с расположением одной из рук на клинке (притупленной зоне лезвия) или навершии (яблоке).

Двуручный меч не предназначен для ведения боя быстрыми сериями ударов. И, несмотря на то, что двуручником можно выполнить каскад абсолютно разных действий, для него более функциональны четкие защиты с выходом на одиночный акцентированный удар клинком. Причем, в бою против такого же двуручника ответный удар будет с дальней или средней дистанции, а при ином вооружении противника (щит-меч, топор, кистень), ответное действие придется на среднюю или короткую дистанцию, не самую удобную для предмета таких габаритов. Серийная работа двуручным мечем предполагает использование для нанесения ударов средней части, рукояти, перекрестья. При этом и хват оружия и дистанция меняется.

Если базовые удары, клинком на дальней и средней дистанции, каждый боец способен адаптировать сам, то для освоения ближнего боя нужны несколько иные приемы и навыки.

Как и в случае с копьем, излишняя длина вооружения может быть компенсирована определенным способом перехвата оружия.

Поперечный перехват. Применяется после защитных действий, когда противник оказался слишком близко для обычного удара. Меч располагается в руках подобно шесту. При этом, для атаки используется и лезвие, и рукоять, и область перекрестья.

СХЕМА

Продольный перехват и Рычажной удар. Применяется для продолжения атаки после некоторых действий, когда нет возможности эффективно задействовать вторую руку. Часто требует меньшего приложения сил для достаточно мощного движения. Рука двигает меч, как рычаг, один конец которого опирается о корпус, а другой — совершает удар. Подобные движения иногда демонстрируют в кино бойцы с шестами.

СХЕМА

Обратные удары (с раскрутом над головой) наверху

Часто приходится слышать благоговейное восхищение легендарными средневековыми рыцарями, которые лихо управлялись с орудиями весом 10-16 кг. Думается, что подобные заблуждения возникли при взгляде на парадные и ритуальные мечи (носимые перед знатыми персонами и используемые в церемониях), либо на декоративные изделия (составлявшие настенные «гербовые» композиции). Подобные могучие мечи действительно отличались великанскими габаритами и неподъемной массой, но вряд ли были функциональным боевым оружием. Воин, облаченный в доспехи и утяжеленный таким клинком крайне опасен, прежде всего для себя и своих соратников.

На практике легко проверить, что эффективность такой боевой единицы в реальном поединке или групповом сражении крайне мала и недолговечна. Даже не имея лат, кольчуги и двуручника можно составить себе представление о реалиях такого боя. Достаточно взять банальный полутораметровый лом за один из концов и попытаться пару раз стукнуть по дереву. Скорость, маневренность и результативность будут весьма очевидны.

Та же практика показывает, что боевые образцы, если таковые использовались в битвах, весили гораздо меньше. Неоднократные опыты по изготовлению клинков (по средневековым изображениям), даже со всеми возможными припусками по толщине и длине, являли в результате массу не выше 6 кг. Клинки тех же пропорций, но с функциональной толщиной лезвия и боевыми габаритами, не выходили за рамки 4кг.

Наконец, вспомните фильм «Храброе сердце», где двуручный меч главного героя показан достаточно достоверно.

ТОПОР

Как правильно однажды заметил Яков Ефимов, драться в турнирах на топорах всерьез могут только профессионалы высочайшего класса, либо полные профаны. Поначалу, меня несколько удивила такая точка зрения, однако, чем больше я интересовался предметом обсуждения, тем больше убеждался, что это утверждение абсолютно верно.

Скажу больше: лишь полное отсутствие башни может позволить выходить с топором на серьезные (неигровые и несценические) бои. Для того, чтобы понять причину столь нелестного утверждения стоит вспомнить характерные особенности, присущие данному типу оружия.

*Центр тяжести топора максимально удален от руки, что делает его весьма утомляющим инструментом боя, который очень инерционен и малоуправляем.

*По этой же причине максимально сложно дозировать силу удара топором, сохраняя высокий темп и точность ударов.

*Сравнительно слабая конструкция топорика, весьма ненадежна в бою, даже в тех случаях, когда передняя сторона усилена железной полосой. Возможность случайного слома древка делает топор весьма травмоопасным и способным подвести в самый неподходящий момент.

*Наконец, относительно малый по размерам, но сравнительно тяжелый поражающий элемент. Острие, в среднем имеет размер 4-10 см и всего одну основную поражающую функцию – рубящий удар (реже колющие и секущие функции).

Несложно понять, что подобные свойства делают топор не самым удобным и универсальным оружием. Более того, оружием излишне энергозатратным, ломким в древке и требовательным к точности попадания (легче попасть 30-40 сантиметрами клинка, чем 7 сантиметровым острием топора). Оружием опасным непредсказуемостью и страшным по разрушительной силе.

С такими ТТХ, топор становится опаснейшим предметом в руках слабо подготовленного поединщика, который, сам того не желая, может нанести сопернику тяжелую травму.

Боец же высокого уровня владения топором, зная эти же самые ТТХ, сам не пойдет на соревновательный поединок. И будет прав, ибо один из признаков мастера — ответственность за свои действия.

Можно конечно порассуждать о турнирных боях на резиновых топорах, но уверяю вас, это неблагодарное занятие. Такие бои — отдельное явление, никак не отражающее ни реального уровня бойца, ни достоверной техники. Управляемость и поведение резины и металла, при контакте с телом, снаряжением и оружием, слишком различны. Реальный топор имеет досадную особенность зацепляться за то, что он пробивает. Это влечет за собой специфические движения после удара, либо особую технику нанесения ударов (см. ниже).

Резиновый топор пружинит даже от сравнительно мягких объектов, что делает технику весьма примитивной стилизацией боя.

Почему же топор был так распространен в вооружении наших предков? Скорее всего, причиной его огромной популярности стало то, что топоры проще в изготовлении, неприхотливей в ремонте и несравнимо дешевле клинкового оружия. Фактором, добавляющим топору популярности, можно принять и возможность использования его, как метательного оружия, наряду с копьем и стрелой. Хотя, я бы не учитывал этот момент, так как метать топор несколько сложнее. Кроме того, после броска оружия, боец остается с голый... голыми руками.

Все сказанное ни в коем случае не призывает игнорировать технику боя топором! Напротив, серьезный разносторонний боец должен знать это оружие и владеть базовой техникой, однако, стремление продемонстрировать свое владение топором в турнирных боях я бы не назвал целесообразным.

Напоследок порекомендую не увлекаться боем на топорах с тонким топоричем толщиной до 3см. на мой взгляд, подобные топоры были все же вооружением всадников, либо парадными или ритуальными (топорами погребального набора). Пешие войны использовали топоры с проушинами не меньше 3-3,5см (выводы сделаны на основе анализа находок на местах реальных сражений 11-13 вв.)

ФОТО Axes

ТЕХНИКА БОЯ ТОПОРОМ

Базовые приемы (азбука)

Обозначения отдельных приемов работы топором даны в соответствии с терминологией, употребляемой в Зареченской школе. Принимать или не принимать эту терминологию — личное дело каждого, благо еще никто не патентовал ни технику, ни термины. Предполагаю, что многие технические приемы известны во многих клубах под другими названиями. Поэтому, для удобства обсуждения «топорной специфики», стоит вкратце определиться с терминами.

Сразу оговорюсь, что речь идет о топорах с более или менее толстым древком и ощутимым весом пригодных для пешего боя. Легкие и маленькие топоры, как мне кажется, чаще использовались всадниками, либо в качестве «парадных» и ритуальных предметов. К тому же (в пешем бою) слишком велик риск застревания маленького топора при первых же реальных пробиваниях объекта. Чтобы убедиться в этом, достаточно взять на рынке свиньячью или телячью голову и нанести по ней несколько ударов (сквозь 1-2мм металл или кольчугу).

Обратите внимание на форму поражающего элемента. В отличие от клевца, табара и прочих орудий с коническим клювовидным острием, эти топоры неудобны застревающим в момент удара лезвием.

ФОТО Tabar1 и Tabar2 AXE3 и AXE4

Вторым обескураживающим обстоятельством является тонкое древко. Даже изготовленное из ясеня, яблони или вишни, древко быстро разрушается при контакте с

клинком, кромкой щита, или шлемом. Древко из корневища держит чуть лучше, но разница не так велика, как хотелось бы.

Попытки поработать такими топорами «пешком» и в полный контакт заканчивалась сломом древка на седьмом-десятом ударе. Поэтому кажется разумным предположение, что более практичными и эффективными в бою были топоры чуть большей массы и габаритов. Это подтверждают и многие находки с мест реальных сражений 11-13 вв. В захоронениях же (могильниках), велико число ритуальных (малых) образцов, либо вооружения всадников. При атаке с коня опасность сломать тонкое древко о препятствие (оружие, щит, руку) сведена к минимуму. Выход лезвия из объекта происходит под другим углом — не вниз и от объекта, а вверх и над ним.

СХЕМА РИСУНОК ВСАДНИКА И ПРЕПЯТСТВИЯ

В пешем бою древко с большой силой сталкивается с твердыми препятствиями (кромка щита и оружие), испытывая большую «ломающую» нагрузку. Поэтому боевые топоры, как правило имели достаточно крупные проушины, позволяющие использовать более толстые древки или дополнительно укрепить древесину металлической продольной полосой.

СХЕМА Axe Shield

СХЕМА Axes1 и Axes2

Боевые пехотные топоры имели древки от 3,5 до 4,5 см, несколько сужающиеся к рукояти. Насадка таких топоров происходила иным способом, чем насадка нынешних топоров. Чаще всего рукоять вставлялась сверху (узкой стороной) и пропусклась вниз до полного заклинивания древка. Такая посадка надежней и не требует дополнительного расклинивания.

СХЕМА Axes Nasadka

Базовые удары

«Зарубы» — самые простые и размашистые удары. Являются практическими аналогами ударов «засечный» и «колун». Наносятся на уключном уровне, сверху вниз по диагонали и по вертикали (реже по горизонтально).

«Зарубы» в подольном уровне (бедро, пояс) выполняются аналогично «спуску» в технике меча.

«Подрубы» — аналоги «подрезов». Удары снизу вверх диагональные и вертикальные. Наносятся в подольном уровне (колени, бедра, пах, реже пояс, бок)

«Зацепы» — за щит, за конечности.

Жестким и сложным приемом является зацеп за голову. Выполняется в направлении обратном движению атакующего противника. Для этого следует быстро уйти с линии атаки, пропуская соперника мимо себя. В момент прохождения мимо противника проводится удар, зацепляющий шлем и дергающий по ходу своего движения.

Отработка этого действия очень трудоемка, поэтому его (наряду с «веретеном», «волчком» и «черпаком») можно отнести к сложным приемам третьей ступени.

«Тычки» — прямые удары как верхним углом лезвия, так и всей верхней гранью топора. Техника нанесения схожа с выполнением колющих ударов. Проводятся в основном в голову.

СХЕМА Axes Ydar1

«Глухари» — удары обухом (обратной тупой частью топора). Выполняются аналогично ударам «фортель», «обратка», «петля», «подъем». В основном проводятся в голову и ключичную область. В комбинациях бывают полезными опрокидывающие удары по щиту, сбивающие движения по конечностям или атака на обратном ходе после удара («заруб» лезвием и «глухарь» в виде «фортеля» или «обратки»).

СХЕМА Axes Ydar2

Немаловажным достоинством ударов обухом состоит в том, что оружие не зацепляется (не застревает) в атакуемой поверхности.

«Крючок» — Удар по кругу в горизонтальной плоскости.

Выполняется как «накрут», только стадия замаха проходит не перед собой или над головой, а из-за собственной головы. В момент атаки противника нужно сместиться влево, к его боевому плечу. С отклонением корпуса в ту же сторону, пропуская противника мимо себя, наносится удар. Направление сбоку-сзади по затылку, шее, спине, плечу.

ПЕРЕРАБОТАТЬ СТАРЫЕ РИСУНКИ

Нюансы

Чтобы избежать досадного застревания лезвия топора, мастера, как правило, не стараются «посадить» удар всей рубящей гранью или нижним углом. Они рубят «на полвершка», чтобы нижний угол рубящей кромки не зарывался в объект.

СХЕМА Axes Tekhnik и Axes Tekhnik1

Эта тенденция прослеживается в самой конструкции и по углу насадки боевых топоров.

СХЕМА Axes Ugol Axe90

Зацепы за конечности имеют свою специфику, и иногда выгодней сделать именно зацеп, нежели удар в боевую руку. Причин тому несколько и они станут понятными из схем.

1. Сохраняется определенная дистанция, позволяющая повреждать противника, оставаясь в недосягаемости его ударов.

СХЕМА

2. Уменьшается вероятность промаха, ибо зона боевого воздействия увеличивается. Атакующая рука противника успешно сбивается с траектории удара.

СХЕМА Axes Zacer и Axes Zacer1

3. При боевом зацепе эффективно травмируется не предплечье, которое сложно пробить через наруч, а кисть противника (запястье). В момент зацепа следует рывок топора на себя и одновременное движение щитом от себя. При этом лезвие топора движется к кисти противника и «срывает» ее, ломая пястные кости и лучезапястный сустав.

СХЕМА Axes Zacer01

Выполнение «зацепа» руки топором сходно по типу с выполнением «сдвойки». В бою без щита такой прием следует делать со смещением корпуса и головы вправо и, как уже говорилось, атаковать не противника, а его атаку (атакующую конечность) т.е. возможный удар.

Будет полезным рассмотреть и контрдействия на зацеп топором собственного щита. Нередко приходится наблюдать веселую сцену: один боец технично цепляет другого за край щита и, что есть силы, волочит его на себя. Соперник автоматически тянет сцепку в свою сторону, пока не победит самый тянучий, или кому-то не придет в голову расцепиться. В этой ситуации оба не могут провести быструю результативную атаку, так как находятся слишком далеко друг от друга. Я конечно несколько утрирую. Реально эти ситуации длятся 1-2 секунды (бесконечно долгие секунды).

Если противник проводит «зацеп» топором, то не пытайтесь дергать на себя щит или руку. Лучше сделать движение навстречу противнику или постараться прижать зацепленный участок к сопернику.

В данной ситуации главное — не затягивать. В момент зацепа чужого топора за щит важно поймать момент первого рывка и резко подать щит от себя (по ходу тянущего топора). Это, во-первых, отцепит топор, во-вторых, блокирует действия боевой руки противника «наложением», в-третьих, позволяет сократить дистанцию и атаковать.

Напротив, если вам удалось зацепить щит противника своим топором, то после короткого рывка наносится быстрый «тычок» в голову. Важна особенность рывка: дергать нужно не вниз, к поясу, а по горизонтали, приподняв локоть так, чтобы рукоять топора была направлена чуть выше собственного плеча (тем самым контрдействие противника направит щит вниз, открывая голову).

СХЕМА

Второй вариант: чуть дернув его на себя, можно тут же вывести руку вперед-вверх-наружу на замах «засечным». Это, скорее всего, заставит противника прикрыть уключный уровень и открыть подол для атаки «зарубом» вниз («спуском»). Как вариант, можно выполнить спуск в нижний край щита, для опрокидывания его с последующим «зацепом».

Атака

«Топор-Щит»

Атаку топором совершенно необязательно начинать с кардинального прямолинейного удара (боевой стороной лезвия, в область реального поражения противника). В силу особенностей своей конструкции, топор мало приспособлен для молниеносных ударов и наверняка первый удар будет легко парирован. Поэтому, не открою большого секрета, если напомним: в бою топором тоже вполне допустимы финты и комбинационные построения. Чаще всего именно такие построения (серии) оказываются наиболее результативными. Рассмотрим для примера первую пришедшую на ум комбинацию, характерную для номинации «ЩИТ-МЕЧ»:

1. «Спуск» — удар в бедро после ложного верхнего замаха.
2. «Накрут» — удар с противоположной стороны щита.
3. «Захлест» — удар за щит, вдоль плоскости.

В случае выполнения топором серия будет звучать как «заруб вниз», «крючок» и «глухарь»

В принципе, вполне приемлемая серия, требующая лишь небольшой коррекции формы ударов и внесения дополнительного элемента.

Во-первых, удар в бедро может быть номинальным. Его задача не поразить противника, а заставить его защищаться (но если пробили, тоже хорошо). Вес и баланс топора ощутимо

качнут щит, создав удобную ситуацию для «зацепа». Именно зацеп позволит компенсировать медлительность топора и провести «накрут».

Во-вторых, «накрут» лучше делать по траектории, проходящей вскользь над боевым плечом противника, то есть чуть снизу вверх. Такой образ удара подстрахует от возможного контрудара и выведет руку в наиболее удобную позицию для «захлеста».

В-третьих, «захлест» следует делать обухом подобно «фортелю», что позволит сэкономить силу и скорость движения. В результате должен получиться классический «глухарь» (удар обухом). Специфика центра тяжести топора позволяет даже обухом нанести весьма эффективный удар.

«Топор» (без щита).

Есть смысл начинать с защитного встречного, либо контратакующего действия. То есть все-таки атаковать.

«Контрудар» выполняется как «сдвойка» мечом, только с уводом корпуса в сторону боевой руки противника и сбиванием атакующей руки широким ударом. Топор должен прийтись на плечевую кость чуть ниже плечевого сустава. Движение должно быть не врубающимся, а «отрывающим».

СХЕМА

Защита выполняется как «Слив» мечем, серединой древка ближе к кисти, под перекрестье. За этим можно вывести «Фортель» обухом, с выходом на базовый акцент «Зарубом» слева или вертикальным.

Отрабатывать технику боя топором лучше всего на той же «балде» или «истукане» с имитатором щита. Изготовление имитатора щита описано выше, и не должно вызывать затруднений. Главное — не пренебрегать этой, на первый взгляд, скушной работой. Кроме наработки техники, боец получает опыт управления оружием и понимает особенности поведения топора при том или ином действии.

ТАКТИКА

Жизнь принуждает нас ко многим добровольным действиям.

Ст. Ежи Лец

Плоскость, стадия, сила и успешность удара.

Плоскость удара — воображаемая плоскость, которую вычерчивает боевая часть оружия в результате нанесения одного чистого удара (без стадии замаха).

СХЕМА плоскость меч и топор.

Кроме того, в зависимости от положения оружия в этой плоскости (стадии удара), дифференцируется и сила воздействия этого оружия на «мишень». Зона О — начальная стадия удара с минимальной плавно увеличивающейся силой. Зона М — средняя стадия, в которой находится расчетная точка атаки, с максимальной поражающей силой оружия. Зона Н — последняя стадия, с плавно уменьшающейся силой воздействия.

В первой книге рассматривалась целесообразность движения навстречу атаке. Оно позволяет сломать атакующую схему (сценарий атаки) и выполнить защиту в начальной стадии нападения противника, когда она наиболее результативна.

Дополнительный плюс встречного движения обусловлен еще и закономерностью нанесения ударов. Противник бьет по цели находящейся в данное время, в данной точке и в данном положении. Максимальная поражающая мощность удара предстоит именно в предполагаемой точке соприкосновения его оружия с вашим телом. То есть в точке его прицела. Соответственно успешность этого действия напрямую зависит от точности местоположения цели. И успешность эта тем меньше, чем дальше от «точки прицела» уходит «мишень». Рассмотрим принципы ухода из расчетной точки на примере вертикального атакующего удара:

1. Смещение вбок.

Если «цель» значительно смещается вбок от задуманной противником точки (плоскости), то удар может пройти мимо. Правда, отклонив голову и торс, невозможно быстро убрать из плоскости удара тазовый пояс и ноги. В этом случае максимально разогнанное (в последней фазе движения) оружие поражает область подола от микиток до щиколоток.

СХЕМА

Чтобы избежать подобных «издержек» необходимо прикрывать уязвимые участки оружием или щитом.

2. Смещение назад.

Если «мишень» движется от атакующего, то остается вероятность попадания в плоскость удара в средней и последней его стадии (под самый кончик оружия). В этом случае максимально разогнанное оружие поражает все, что находится ниже мечевидного отростка грудины.

СХЕМА

При этом также необходимо прикрывать уязвимые участки оружием или щитом.

3. Если же «мишень» движется на атакующего, то сильный удар не состоится из-за действий элементарных законов физики. Во-первых оружие еще не успело разогнаться до

нужной скорости. Во вторых контакт с зоной удержания оружия несет гораздо меньшую разрушительную силу, чем середина или конец оружия.

Проиллюстрирую мысль примером, знакомым любому, кому приходилось противостоять нападающему с палкой или ломом (черенка от лопаты, дубины, бейсбольной биты).

На схеме обозначены: А — зона максимальной силы удара, Б — зона минимальной силы, С — зона, поражающие свойства которой во многом зависят от центра тяжести оружия и стадии удара (положения оружия в плоскости удара).

СХЕМА

При соприкосновении с зоной А движущегося оружия, вы наверняка получаете максимальное «впечатление», ибо последний отрезок любого оружия всегда движется с максимальной скоростью.

И наоборот: зону В можно встречать или блокировать даже ладонью. Вряд ли это будет чревато более чем толчком небольшой силы. При этом инерция удара гасится весьма эффективно и оружие противника останавливается, не нанеся особого вреда. Именно эта зона оптимальна для защитных и блокирующих действий.

При блокировке этой зоны щитом (кромкой), атакующая рука испытывает максимальное жесткое воздействие, за счет инерции оружия. Кроме этого, возникающий «опрокидывающий момент» способен даже выбить оружие из руки.

При воздействии на зону В рукой («сбив» справа или слева), оружие легко сходит с намеченной траектории. При воздействии на эту зону снизу («подхват» изнутри вверх или снаружи вверх), атакующая рука теряет скорость и силу.

Можно задать закономерный вопрос: «А что если оба соперника равно умудрены подобными знаниями и навыками?» Ответ прост: «Вот тут-то и начинается истинное боевое искусство — прочувствовать манеру движения и мышления противника, переиграть его интуицией, наблюдательностью, «чуйкой».

Даже шустрые восточные мастера высокого класса не колбасятся, как заводные зайчики и не осыпают друг дружку ударами, как в дешевых гонконгских фильмах. Их бой сух, лаконичен и достаточно скуп на действия. По нескольким движениям (атакам) мастера безошибочно определяют, кто из них преуспел.

Мне могут возразить: — а если один из них прикинется лохом, а сам вдруг возьмет да и...?

Да, отвечу я, именно это и будет продолжением их мастерства высочайшего класса и т.д. Правда, чем дальше, тем сложнее прикидываться лохом, ибо «рыбак рыбака...»

Лишь только мастера класса «уникум» могут прикидываться идеально но, встречаются такие доки исключительно в лихих повестях фантаста Головачева.

Мы же вернемся к нашим катанам... простите, баранам.

Два слова о стойке

Несмотря на то, что уже известны доводы против классических стоек в боевом историческом фехтовании, еще раз затрону эту тему и приведу банальный и максимально простой довод против закливания на какой-то определенной позиции.

Рассмотрите внимательно схему и проанализируйте, в каких направлениях боец может работать активно. При условии, что законы естественной анатомии позволяют атаковать и защищаться в трех направлениях: вперед, вправо и влево. Основная ориентация действий диктуется положением ног. При классическом положении ног противник находится в среднем и левом секторе. Правый сектор находится сзади по оси атаки (где практически никого нет). Однако собственный задний сектор находится незащищенным в реальной близости от атаки противника.

Иная картина наблюдается в простой «подоплеке» с параллельным и свободным расположением ног. При этом, во-первых, все, находящееся по оси атаки находится в секторах ваших активных действий. Во-вторых, любое движение ноги легко переводит вас в позицию перекрытия задней зоны.

СХЕМА НОГ И ЗОН АКТИВНОСТИ

Защитные действия

Было бы примитивным считать полноценными боевыми навыками только знание и умение выполнять те или иные приемы. Грамотный боец должен четко знать специфику защитных и механику атакующих действий. Поэтому есть смысл коснуться некоторых моментов защиты с точки зрения ее дистанционных особенностей. Именно дистанция, как правило, диктует тот или иной образ защиты. Схематично можно обозначить три основных дистанции:

1. Дальняя дистанция — защита приходится на последнюю фазу удара противника. При этом атакующее оружие имеет большую скорость, а поражающей областью является последний отрезок оружия. Защита должна строиться максимально близко к себе, по типу жесткой преграды поражающему элементу. Меч имеет максимальную пробивающую силу (топор максимальную тяжесть удара).

СХЕМА

2. Средняя дистанция — защита приходится на вторую половину удара. При этом удар уже сформировался, но не всегда набрал максимальную силу. Поражающей областью является средняя часть оружия, реже последняя треть. Защита может строиться на расстоянии от себя, встречным движением направленным на блокировку оружия или на сбивание его с траектории атаки.

Меч имеет максимальную тяжесть удара (топор менее опасен, если попал топищем).

СХЕМА

3. Ближняя дистанция — защита приходится на первую фазу удара, который еще может частично изменить направление. Сила удара еще не велика, а поражающая область ограничивается серединой оружия, либо первой третью. Защита может строиться как под первую треть оружия, так и под боевую руку (кисть, локоть, плечо).

Меч имеет минимальную силу (топор способен слабо ударить на излете).

СХЕМА

Вполне понятно, что самая неудобная для ударов — именно ближняя дистанция. Оптимальна средняя и чуть хуже — дальняя.

Это базовые положения, предполагающие работу «с места», при минимальном перемещении. Мастер же обогащает бой действиями, меняющими дистанционные характеристики в процессе схватки. Иной раз, даже без акцентированных защитных действий, неожиданное сближение или разрыв дистанции сводит на нет подготовленные удары противника.

На дальней дистанции достаточно сместиться назад и вбок. На средней — переместиться в сторону или сократить дистанцию. На ближней — можно применить толчок корпусом (щитом).

Очевидно, что чем ближе к началу удара защитное действие, тем его эффективность выше. Оптимальный вариант ломки атаки именно в момент ее зарождения (в миг замысла), когда рука-оружие начинают движение.

Нельзя не обозначить еще один аспект защиты, касающийся особенностей конструкции руки. Нельзя не учитывать, что разные участки руки с оружием требуют разного направления приложения силы.

На схемах показаны векторы встречных ударов, для блокирования удара.

РИСУНОК

Существует вполне обоснованное мнение, что в бою (в драке) победил тот, кто начал первый. Стоит лишь уточнить понятия «первый» и «победил»:

«Первый» - тот, кто из правильно подготовленной позиции (подоплеки) полноценно провел четко скоординированную атаку.

Разумеется, само по себе (непродуманное) атакующее движение на соперника — еще не атака и тем более не залог успеха. Такое «начало» легко попадает на подготовленное контрдействие и обречено на провал.

«Выиграл» - получил определенное преимущество в виде сохранения способности активно двигаться (в отличии от противника).

Разумеется, номинальные попадания по противнику не есть преимущество, если противник не «впечатлился» этими попаданиями и не прекратил функционировать.

Слитность (минимальная пауза между движениями).

(развить тему с иллюстрациями)

Нельзя не учитывать основной фактор, различающий боевое и спортивное-инсценировочное-ритуальное фехтование. В боевом варианте поражением считается реальное выведение противника из состояния активных действий (падение, нокдаун, повреждение блокировка боевой или опорной конечности, переутомление).

В других же, зрелищных, видах фехтования наблюдается «культ одного удара», когда противники могут долго удивлять друг друга разнообразными гимнастическими арабесками, в результате которых делается красивый удар и... раздосадованный противник без лишних препирательств укладывается на бrenную землю, окропляя пространство условной кровью. Либо бой останавливается при заметном попадании клинка в противника (не всегда реально обрывающем его боеспособность).

Вспомните, как происходят поединки спортсменов не особо высокого уровня. Боец готовит атаку, проводит прием и, в случае неудачи, выбирает момент для проведения следующего приема. Бой профессионала выглядит по-иному.

Однажды моему знакомому пришлось схватиться с дзюдоистом. Не в рамках соревнований в спортзале, а в рамках боя насмерть на ночной улице. В этом поединке он очень хорошо прочувствовал различие между простым борцом и мастером высокого класса. У мастера приемы следуют каскадом, четко выверенной серией: в максимальную силу с минимальной паузой между движениями. Среагировав на одно действие, человек тут же попадает в другой прием, затем сразу в следующий. Этот каскад проводится от начала и до конца, вне зависимости от результативности каждого отдельного действия. То есть профессионал заранее предполагает, что не все движения будут успешными, и выдает полную комбинацию «с запасом».

Позже выяснилось, что дзюдоист был мастером спорта.

Именно о «каскадной» структуре боя и идет речь. Если разложить схватку по формулам, то получим Бой=комбинация+комбинация+и т.д. Комбинация=действие+действие+и т.д. Даже разрыв дистанции и перемещение встраиваются в каскад и несут определенную функцию, то есть служат победе.

В комбинационном «штурмовом» построении боя серия должна выполняться от начала до конца с полной отдачей. Серии должны следовать с минимальными паузами, как отдельные удары в серии. Паузы — необходимая вещь, но !!! для быстрого переключения с одной серии на следующую, а не для того, чтобы противник пришел в себя.

Хорошая иллюстрация сказанному — боксерские поединки. Убежден, что бокс — одна из эффективнейших боевых систем человечества.

Грамотно построенная комбинация, кроме непосредственно атакующих фигур, должна содержать в себе и четкие схемы перемещения. Пока что большинство бойцов перемещается стихийно, как придется, не осознавая, что грамотное перемещение может значительно усилить эффект атаки, равно как и случайное топтание может свести на нет даже хорошую ударную технику.

К примеру, атака по уключному (верхнему) уровню должна сопровождаться движением в сторону боевой руки противника. Удар в бедро гораздо успешней при смещении корпуса в сторону щитовой руки. Комбинация из «спуска», «накрута» и «захлеста» должна строиться со сближением в сторону щита (на выполнение «спуска») и резким перемещением в противоположную сторону (на выполнение «накрута» и «захлеста»).

СХЕМЫ

Оборона эффективней, когда вы уходите за щит противника. Противник кроме преодоления вашего щита получает дополнительную помеху в виде своего щита. В этот момент весьма уязвимо его бедро. В момент же защиты бедра он открывает голову. Защищая голову мечом, он вынужден прекратить атакующие действия.

1. «Последовательное» построение боя.
2. «Рваное» построение (разделение внимания)
3. «Комбинационное» построение (штурмовая система боя).

Последовательное построение — наиболее эффективная тактика для инсценировочных и спортивных турниров, когда важны не фактическая ценность и результат действий, а правильно обозначенные и видимые судьями (нарисованные) удары. Скоростные и силовые характеристики ударов играют одну из последних ролей. Достаточно того, чтобы удар выглядел результативным, то есть — четко видимая часть оружия коснулась четко видимой зоны доспеха.

В этом случае и применим поочередный расклад действий:

защита+защита+удар+защита+удар+удар и т.д. То есть оба соперника проводят ряд действий, некоторые из которых приносят «очковые касания». Кто в этой череде (ударов, защит и финтов) допускает больше ошибок, тот и проиграл.

Рваное построение — собственно промежуточная форма ведения боя, требующая несколько большего мастерства. Как уже упоминалось в первой книге, действия строятся в разрез ритма действий противника. Если атакующие движения считать тактом, то контратакующие действия проводятся из-под такта.

Боец может неожиданно атаковать как отдельными ударами, так и короткими сериями. Попадание в «разрез ритма» позволяет сбивать атакующее действия соперника и иногда перехватывать инициативу. Для этого необходим некоторый силовой и скоростной резерв (так как бой ведется «вторым номером»).

На данный момент (2000-2001г.) бойцов владеющих необходимыми резервами и навыками единицы. Однако в ближайшее время можно ожидать быстрого прироста количества мастеров «рваного боя» (на Украине, в Белоруси, Москве).

Прим. Авт. Сдвоячная манера (встречные удары в момент атакующих действий противника) применима в обоих описанных тактиках.

Комбинационное построение боя — скорее не тактика, а система боевого мышления, когда бой складывается определенным «штурмовым» образом, вне зависимости от действий и замыслов соперника. Противник же непроизвольно работает в поставленных перед ним жестких рамках.

Термин «штурмовой» заимствован из славяно-горицкой борьбы, как понятие, наиболее точно отражающее суть предмета обсуждения.

Типы и сложность комбинаций варьируются и чередуются в ходе боя. причем, имея в арсенале всего 2-3 базовых конструкции, боец может выдать большое количество «дробей-связок», составляющих непредсказуемые серии.

Пример:

Боец владеет тремя комбинациями.

К5 - пять действий = $d1+d2+d3+d4+d5$

К3 - три действия = $DI+DII+DIИ$

К4 - четыре действия = $D1+D2+D3+D4$

Допустим применены все комбинации и успешными были отдельные движения: $d4+d5$, DI , $D1+D2$. Эти же действия могут быть скомпонованы в 2 различных атаки: $(d4+d5+DI)$, и $(DI+ D1+D2)$. Прибавьте к этому «прослойки» из перемещений и силовых приемов, и получите примерную схему комбинационного боя.

Не надо пытаться удержать в голове прошедшие приемы и, по ходу боя, осознанно составлять новые композиции (все равно ничего не получится). При хорошо отработанных ударах и комбинациях, достаточно фиксировать, где была пробита оборона противника и атаковать именно эти зоны. Подсознание само сформирует в требуемые связки и необходимые детали новых комбинаций.

АТАКА, КОМБИНАЦИЯ

(структура построения комбинации серии)

1. Комбинация должна быть построена так, чтобы удары были комфортны, то есть финал одного удара и начало следующего должны требовать минимума времени и мышечных напряжений.
2. Следует по возможности избегать ударов с одной и той же траекторией, скажем два «подреза подряд. Такие соседства содержат в себе «мертвую точку». Рука вынуждена полностью остановиться на замахе и в точке попадания.
3. Не стоит увлекаться и делать больше одного отвлекающего удара. Хорошо, когда каждый удар функционален и способен при благоприятных условиях быть полноценным акцентированным движением.
4. Порочна практика разведывательных ударов в край щита противника или по воздуху перед ним.
5. Комбинацию следует проводить от начала и до конца, не взирая на действия противника и неудачные промежуточные моменты. Действия соперника не должны прерывать построения атаки. В зависимости от его действий корректируется лишь дистанция и движение атакующего.
6. Старайтесь в связках избегать движения меча по большой траектории острием наружу. Лучше если все замахи реверсы и переходные фазы будут проходить над собой и перед собой (возле себя).

СХЕМА

Боец высокого класса, как правило, имеет не больше 2-3 основных (коронных) комбинаций. И выводить эти комбинации он может почти из любого положения, в движении с любой ноги. Это не значит, что остальной арсенал приемов находится в запущенности. Просто набор прочих действий является скорее цементирующими элементами между основными «строительными конструкциями».

Оптимальная атака должна содержать в себе 1 (реже 2) акцентированных удара, способных впечатлить противника останавливающим воздействием.

После такого удара соперник должен в течение некоторого времени остаться неспособным к вразумительным, четко координированным действиям. Это не означает, что остальные удары комбинации являются ущербными по силе или скорости, просто они не предполагают максимальной выкладки силы и не имеют основной цели причинить противнику «максимальный вред». Их эффективность скорее в суммарном результате (отвлечение, выведение из равновесия, сбивание атаки и т.д.)

Финал же оптимальной атаки должен предполагать либо мгновенную готовность повторной (добивающей) атаки, либо четко контролируемый (не хаотичный) выход из атаки. Атака не может считаться успешно законченной, пока противник способен вразумительно реагировать, либо пока вы не отделились от него на расстояние свободного безопасного маневра, когда вы можете в любое мгновение атаковать повторно.

Плевков, подрез, накрут, выход с подрезом

Петля-затрещина, ошуйный засечный, наложение (удар ребром в голову),

колун (раскачка корпусом, применять в момент атаки противника либо в углу).

Отсечка с наклоном корпуса в сторону отсечки, ошуйный засечный, наложение, одесный захлест.

Сдвойка с наклоном, ошуйный засечный, наложение, захлест

Длинная комбинация

Не стоит выполнять длинную комбинацию монотонной чередой одинаковых по силе ударов. Это неэффективно, ибо противник либо уйдет в глухую защиту, либо ответит «вразрез» вашему ритму. Предпочтительней атака, срежиссированная как миниспектакль. Два-три удара, пауза (противник воспринимает как конец атаки) и следующая связка действий.

Для отработки таких комбинаций, целесообразно делить их на два отдельных блока и оттачивать с небольшой паузой между ними (3+3, 3+2, 2+3, 2+2).

Примеры:

Подрез, накрут, засечный + стенка, накрут, захлест.

Домик, захлест, подрез + сдвойка, подрез.

Спуск, накрут + отсечка по бедрам, обратка.

После первого блока следует небольшой разрыв дистанции.

Засечный, обратка, наложение, накрут, захлест.

«Засечный справа» выполняется с проносом руки по ходу удара влево-вниз. Из нижнего положения наносится «обратка», тут же жесткое ударное «наложение» и акцентированная связка «накрут» «захлест».

СХЕМЫ НАБОРНЫЕ

Короткие комбинации.

Должны выполняться быстро наскоками с резким преремещением и разрывом дистанции. Оптимальный вариант ведения боя короткими комбинациями, должен выглядеть как длинная комбинация с маленькой паузой между блоками.

«Петля-затрещина»

Комбинация выделенная в отдельный прием, так как для мощного сокрушающего воздействия необходима точная и быстрая последовательность воздействий.

Плевок-подрез-накрут

Спуск-накрут-разрыв с засечным

Стенка-засечный слева-колун или захлест

Спуск-наложение-захлест

Обманный верхний замах, удар в бедро и быстрое наложение на двинувшийся вниз щит противника. После толчка или отжима вниз следует мощный акцентированный «захлест»

СХЕМЫ НАБОРНЫЕ

Акцент атаки

Атака может состоять из равноценных ударов, каждый из которых достаточно убедителен и впечатляющ для противника. Часто к ним добавляются отвлекающие удары меньшей силы либо акцентированные удары повышенной мощности «акценты». Это удар, в который вложена максимальная сила, позволяющая нанести противнику максимальный ущерб. Если средние удары способны ошеломить противника или вывести его из равновесия, то доминирующий по силе акцент может поставить своеобразную точку, после которой противник становится небоеспособным.

Не секрет, что существующие турнирные правила, обычно не допускают «серьезного» результата — качественное снаряжение страхует от повреждений, а судьи, во избежание травм, останавливают бой несколько раньше. Однако это не причина, чтобы пренебрегать отработкой «акцентов» на тренировке. Владение такими ударами — необходимый и весьма ценный резерв любого профессионального бойца. Даже если акцентированный удар не фатален, он все равно способен на несколько мгновений впечатлить противника — нарушить его активность и координированность.

Акцентированными могут быть большинство полноценных ударов. Единственный их минус — чуть меньшая скорость, что вполне может компенсироваться скоростными предварительными ударами.

Метод отработки акцентированных ударов достаточно прост. Боец выполняет серию из трех-пяти ударов, выделяя отдельные удары максимальной мощностью. Например, вся комбинация содержит 4 удара: «плевок»+«подрез»+«накрут» + «захлест». После равноценного выполнения всей серии два-три раза, выделяется один из средних ударов (подрез), и несколько раз комбинация выполняется с акцентом именно на подрезе. Через несколько повторов комбинация вновь проводится обычно, после чего акцент смещается на другой удар «накрут». Постепенно каждый из ударов отрабатывается в режиме акцента и может быть проведен в бою как доминирующий.

Суть методики в том, что комбинация обычно направлена на «раздергивание» защиты противника. Именно в момент, когда защита запаздывает или сбивается, должен проводиться «акцент» по открытому участку.

В зависимости от качества поединка (показательный, историческо-реконструкторский, боевой или спортивный) меняется смысл применения акцентов, и порядок акцентирования ударов. В показательных и реконструкторских турнирах полноценный «акцент» не актуален, это скорее фиксация финальной стадии красивого движения.

В боевых же схватках и спортивных поединках наоборот — акцентированный удар играет подчас решающую роль. Рассмотрим возможные схемы на примере все той же серии.

1. Акцентирован первый удар «плевок». Он выполнен в полную силу, в подходящей ситуации с максимальной точностью. Остальные три удара работают либо на прикрытие отхода, либо на закрепление преимущества: «подрез» и «накрут» не дают противнику расслабиться и заставляют выставлять какую-то защиту. За это время становится видно состояние противника (результат атаки). По этому результату атака либо завершается, либо выносится последний акцент «захлестом», либо начинается вторая атака (добивающая впечатленного противника).

2. Акцентирован второй удар «подрез». В этом случае плевок выполняется хлестко и быстро, чтобы лишь озадачить противника. Реакция противника адекватна и естественна — запоздалое поднятие щита. В этот момент «подрезом» акцентированно атакуется открывшаяся зона. Два финальных удара являются дымовой завесой для выхода из атаки, либо оценки результата и продолжения действий.

3. Акцентирован третий удар «накрут». Атака строится по той же схеме.

4. Четвертый удар «захлест» требует чуть большего внимания. Молниеносная пыль в глаза «плевок» и «подрез». После «накрута» необходима микрозадеержка, чтобы противник закончил отрабатывать защиту. Как только он отреагировал на третий удар, наносится мощнейший «захлест» с проносом руки вниз и «притаптыванием» (просад на ногах с понижением центра тяжести).

Сразу после этого, независимо от результата действий, следует быстро уйти с линии атаки, приправив отход «отмашкой» (ударом прикрытия).

Суть всех подобных построений очень проста: в любой стадии комбинации вы должны быть готовы и иметь навыки выполнения мощнейшего удара. Не известно, на каком из моментов серии противник будет открыт оптимально, но как только на маршруте вашей комбинации окажется открытое пространство, должен быть проведен массированный акцент.

Конец атаки

Есть еще один момент, который нельзя обойти, говоря о боевых аспектах. Имеется в виду особенности остановки боя (атаки). То, до какого момента боец ведет атаку, и в какой момент «объект атаки» перестает его интересовать.

«Спортивная» атака прекращается по команде судьи: при наборе очков, за явным преимуществом или по окончании времени (реже при получении ноккаута или травмы). При этом соперник чаще всего остается готовым к активным атакующим действиям. Поражение обычно условно, то есть находится в рамках оговоренных правил. Издержками

этого являются случаи, когда боец самозабвенно молотит уже не сопротивляющегося противника в ожидании судейского сигнала.

«Фестивальная» атака заканчивается на усмотрение бойцов и маршалов, либо в так называемых травмоопасных ситуациях. Противник (за исключением редчайших случаев) полностью сохраняет атакующий потенциал. Главный минус такого подхода в том, что боец обычно не знаком с реальными боевыми навыками (такая цель обычно и не ставится).

«Боевая» атака заканчивается в момент нанесения противнику удара, после которого он гарантированно не сможет представлять опасности (некоторое время после удара или в обозримом будущем). При этом для этого не надо забивать беспомощного соперника на земле или в углу ристалища (ринга). Профессионал останавливается без команды извне, по собственному чувству «окончания боя».

Такой «навык своевременной остановки» особенно необходим в долгом бою, когда схватка идет не в рамках поединка, а в сече — в динамичном сражении с количеством противников больше одного. При этом нецелесообразна и опасна задержка (концентрация на одном объекте). Каждый противник составляет определенную «отдельную проблему», которая должна быть решена максимально быстро.

В бою нет судьи, который остановит схватку, как нет и джентльменских отношений, предполагающих произвольный выход из боя. Есть лишь необходимость быстро переключаться на следующую цель или на потенциально возможное появление следующей цели.

Взгляд

Никогда не смотрите туда, куда бьете. Тем более не отслеживайте, попали или нет туда, куда били. Это не должно вас волновать, так как гораздо насущней не получить самому и продолжить бой следующими ударами. Помните, что ваша задача не драться с противником, а наносить ему поражение, правильно и быстро применяя все свои умения. Это как точный ответ на экзамене, когда экзаменуемый должен отвечать максимально быстро, по сути, необходимое и достаточное.

Боец это носитель запаса защит и ударов. В нужный момент он должен вложить необходимую энергию в необходимое действие и тут же забыть о нем, так как в следующий момент от него требуется другое действие. В конце концов, если «урок выучен и рассказан без запинки», то боец получает удовлетворительную оценку в виде побежденного противника. Если же это не удалось, неудовлетворительная оценка будет вполне чувствительна.

Прием удара

Получив от противника удар, не акцентируйте на нем внимание. Не трогайте и не смотрите на пораженное место — вы не в кино, и партнер не даст вам отыграть драматичность ситуации. Методично и усердно продолжайте начатое! Если это слабый

удар, то не стоит отвлекаться и терять драгоценные доли секунды. Если же удар фатальный, то независимо от вашего внимания вы не сможете продолжить схватку.

Посему, прежде всего — бой! Бейтесь до конца, не взирая на полученные удары. Каждое мгновение должно быть «отбито и провоевано» с полной отдачей и усердием (у берсерков — до последнего вздоха).

Лишь по окончании боя можно позволить себе роскошь, вспомнить о полученных ранах, ибо только живой сможет их зализать.

Сдвоенная манера ведения боя.

Атака на месте (в контрдвижении)

Основным принципом сдвоенного боя является атака противника в зоны, открывающиеся в момент нападения. Существуют определенные закономерности смещения щита в момент нанесения удара. Именно эти моменты и предназначаются для контратаки. Например, при засечном ударе, обычно открывается плечо, рука и часть головы.

Атака на отходе (отступлении)

Главная цель: качественная защита. Атаки противника четко парируются щитом и перемещением. В процессе боя атакуется только боевая рука и плечо противника. Это позволяет быть в относительной недосыгаемости и наносить ощутимые результативные удары.

Атака с «зацепом» или «ребром».

Атака строится исходя из предсказуемых действий противника: подоплекой или защитой, противник провоцируется на удары в уключном (верхнем) уровне. В ответ, встречным движением, следует «сдвойка» или защита «домик» с последующим «ребро-зацеп» и ударом в голову

Тестировка усвоения навыков

Для обострения алертности и проверки боевых рефлексов можно предложить два вида тренировочных боев «бездоспешный бой» и «условно бездоспешный бой».

Бездоспешный бой: меч заменяется пластиковой трубой 4-5см толщиной. Удар таким оружием не способен нанести серьезную травму (если не попадет по области глаз и мелким костям переносицы). Однако попадание по телу очень болезненно. Бой ведется до 1-2 реальных точных ударов, способных нанести поражение противнику (в случае применения боевого клинка). Защита в таком поединке крайне насущна, так как каждый удар абсолютно очевиден и ощутим в полной мере.

К примеру, вы парируете первый удар противника и успеваете ответить ударом в боевую руку. Ощущений в его ушибленной руке вполне хватит на долю секунды, за которую вы нанесете второй удар в голову, шею, ребра.

Если же ваша атака встретила защиту, то вам придется очень постараться, чтобы не получить фатальный ответ.

Условно бездоспешный бой является компенсацией применения в тренировках пластиковых легких снарядов. Бой происходит в доспехе и боевым клинком до 2 четких попаданий. Засчитываются мощные точные попадания, которые при отсутствии доспеха привели бы к однозначному результату.

К примеру, вы с максимальной дистанции задели бедро противника, но в следующий момент получили четкий удар в голову. Исход боя ясен.

Либо просчитав положение руки противника, вы осознанно сокращаете дистанцию, смягчая удар противника своим клинком, или подхватом его боевой руки под кисть. После этого ваш удар будет для него фатальным.

Вариантов множество, но каждый из них будет формировать совершенно четкое понимание реалий боя. Таким образом, при желании, можно не конфликтуя с законом, выяснить реальные боевые навыки фехтовальщика.

ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ СЛОЖЕНИЯ (ВЕСА)

«Господь бог создал людей разными,

а господин Кольт уравнил их шансы».

Ковбойская народная пословица

Сложно обсуждать эксклюзивность авторства идеи этой американской поговорки, однако вполне очевидно, что подобная идея — по сути и есть древняя концепция именно холодного оружия.

Сведен к минимуму абсолют силового и весового преимущества. На первое место выходит именно владение оружием, скорость действий и тактика. Попадание клинком само по себе достаточно разрушительно, поэтому нет необходимости прикладывать большую силу. Средний рубящий удар даже тупого клинка (в голову, ключицу, плечевой сустав или выступ подвздошной кости) как показывает практика, способен оглушить благодаря рассечению мягких тканей, сотрясению и болевому шоку. Даже если он не лишит противника способности действовать, то даст 0,5-1 секундную задержку вполне достаточную для нанесения завершающего удара большей силы.

Вероятно, именно владение тем или иным видом оружия — фактор уравнивания шансов независимо от силы роста и веса человека.

Естественно, что имеется в виду чистый эксперимент, то есть человек без доспеха.

При равном опыте, мастерстве и росте, преимущество в весе почти бесполезно, ибо вес может быть пособником лишь в силовой борьбе. Ежели же легкий соперник изберет тактику, исключаящую толчки и захваты, то вес тяжелого останется незадействованным.

Лишь в одном случае есть реальная возможность использовать преимущества в весе: когда превосходство в весе обуславливается значительным превосходством «рабочей» мышечной массы. То есть вес мышц в отношении к массе тела, превосходит этот показатель соперника.

Наличие доспеха вносит свои закономерности боя, которые можно просчитать и нужно знать любому бойцу.

Легкий соперник должен быстро перемещаться, перемежая строгую защиту резкими контратаками. Главное не давать тяжелому прессинговать и проводить прицельные тяжелые удары. Неплохим подспорьем может быть техника «свили» и «подсадов» (уход с линии атаки и боковой толчок по промахнувшемуся противнику).

Не стоит злоупотреблять убеганиями в глухой защите. Рано или поздно, противник подготовит ловушку. Лучше уходить по кругу (влево и вправо) быстро и четко контратакуя.

Очень часто неопытные бойцы начинают поединок, самозабвенно набрасываясь на противника, будто бы задумав порвать, смять и растоптать его в первые же секунды боя. При этом их сумбурная атака напоминает атаку танка без водителя — масса железа летит вперед, сметая все на своем пути и не замечая, что на пути ничего нет. Чаще всего этим недугом страдают бойцы большой массы. В связи с этим вспоминается совет одного мастера начинающему поединщику:

...Ты весь в атаке, а должен быть весь в ударе...

В данном случае имеется в виду, что боец выкладывается на движении вперед, а должен бы выкладываться в нанесении ударов.

Тяжелый боец должен пытаться использовать массу тела разумно: наносить удары с максимальной точностью и силой. И ни в коем случае не надо пытаться бегать за соперником, если первые две атаки провалились из-за его подвижности. Подвижный соперник будет «на уходах» наносить результативные удары и разрывать дистанцию. Разумней начать спокойный «позиционный» технический бой, тогда преимущества каждого уровняются и ...

Прессинг и толчки после глухой защиты

Иногда противник уходит в глухую защиту. Выглядит это как активные уходы от атаки в положении «домик». Обычно это происходит, когда противник не может вести активный бой и предпочитает набирать очки «постреливая из укрытия», либо неуверенный в своих силах пытается утомить нападающего длительными погонями. Пробить такого бегуна очень сложно, поэтому нужно иметь в арсенале несколько способов быстро и результативно закончить бой. Приведу пару самых простых.

Оба начинаются с серии отвлекающих ударов. Их цель лишь в том, чтобы прочно утвердить противника в состоянии глухой защиты. Соперник должен либо отступить, либо перемещаться в этом положении. В момент окончания комбинации быстрых ударов нужно сделать жесткий толчок щитом (сразу за ним добавка: удар и еще толчок). Скорее всего, первый толчок опрокинет противника или выведет его из равновесия и он вынужден будет открыться. Именно в этот момент сработает добавка.

Другой вариант предполагает завершить атаковую комбинацию ударом ребром своего щита в щит противника (точно так же с добавкой). Результат получается не менее интересный.

Наконец, если противник бежит слишком быстро, можно просто медленно наступать на него, экономя двигательный ресурс и готовя сдвоенную атаку. «Бегун» рано или поздно будет вынужден атаковать, в этот момент его должна встретить мощная «сдвойка».

Рост (длина конечностей)

Кто имеет больше преимуществ, долговязый или коренастый? При кажущейся очевидности решения этого вопроса есть несколько нюансов, которые следует принимать во внимание:

Как известно, длинные руки должны давать преимущества боя на длинной дистанции. Их обладатель должен приложить все силы, чтобы атаковать противника, не подпуская его в ближний бой. Боец же с короткими руками (меньшим ростом) вынужден стремиться в клинч.

Это, в принципе, логично и верно... для рукопашного боя. В фехтовании же не все так просто, ибо клинок в большинстве случаев способен корректировать разницу пропорций. Все чаще невысокие бойцы применяют длинные клинки (чтобы дотягиваться до высоких противников). Нередки и случаи предпочтения высокими бойцами относительно коротких клинков. Зареченская школа не акцентирует особого внимания на длине клинка, однако, стоит рассмотреть, что приобретает рука с коротким или длинным клинком.

Длинная рука, тем более с длинным клинком, теряет в скорости и маневренности. Причиной тому простые законы физики: вспомните закон рычага. Длинный клинок тяжел в управлении и, чтобы сделать быстрое движение, или разогнать его до надлежащей скорости нужно приложить больше усилий, особенно если баланс (центр тяжести) находится далеко от рукояти.

Те же законы верны и для короткой руки-меча. Они более подвижны и маневренны. Дистанционный же недостаток короткого меча сказывается лишь в случае предпочтения бойцом дальних ударов: «плевков» и «спуск», либо в номинации «меч-меч» при разводящих правилах. Что в связи с этим предпринять практикующему бойцу? Существует несколько вариантов:

1. Иметь в арсенале несколько клинков и, ориентируясь на пропорции и вооружение соперника, выбирать соответствующий по размерам клинок.
2. Не «париться» и подобрать средний клинок, в соответствии со своей манерой и техникой.

3. Если вы работаете в двух номинациях, то целесообразно иметь средний клинок, для боев «щит-меч» и «меч-меч», а для турниров с разводными боями мечников, припасти удлиненный клинок с небольшим весом и улучшенным балансом.

Попытка просто «передолбить» противника за счет большого количества неприцельных мощных ударов редко приносит успех. Только короткие серии! Без эмоций и бесшабашной разгульности. Строго регламентированные, скупые отведенные серии точных ударов.

Чем отличается в бою профессиональный воин? Лихой пальбой во все стороны? Доблестным «пёром» навстречу противнику? Нет! Прежде всего, тем, что не растрчивает попусту патроны и не рассеивает прицел длинными очередями. Этот же принцип целесообразной экономичности применим и в боевом историческом фехтовании.

«Бессмысленный и беспощадный» бой не может быть стезей достойного бойца. Победа должна предполагать смысл боя: выжить, то есть сохранить дальнейшую боеспособность.

Это не касается боя в состоянии берсерка, ибо такое действие называется подвигом и не предполагает мыслей о сохранении собственной жизни.

Увы, всем светлооким эльфам, куртуазным сэрам, фонам, и донам воспитанным на рыцарских романах и толкиеновских сказках! В воинском ремесле нет куртуазности и романтики. Нет загадочности и «таинства блестящего лезвия». Оставим лихость боя пустопорожним писателям приключенческих романов. Оставим легкость мастерства наивным читателям высосанного из пальца фэнтези.

Любая кажущаяся легкость — плод кропотливой вдумчивой и скучной работы. Монотонной «мужицкой пахоты», пахнущей пылью, потом и кислым железом.

Воинское ремесло — это нелегкий труд, жесткая самодисциплина и максимальная собранность, когда даже самый высокий результат, уже не приносит ожидаемой эйфории, потому, что, овладение клинком в достаточной мере меняет многие восприятия и оценки. Ощущая реальные возможности приобретенных навыков, воин утрачивает желание праздно демонстрировать свои достижения. Перестает ощущать восторг «умейки-знайки». Теряет необходимость доказывать и подтверждать на каждом углу свой титул мастера.

Ярчайший пример — зрелые бойцы частей спецназа, которым и в голову не придет лишний раз демонстрировать свои способности в будничной жизни. Любые чудеса воинского ремесла — нормальная, хорошо выполненная работа, как рисование для художника, или музицирование для музыканта.

Участие профессионала в турнирных боях обусловлено, скорее, желанием обменяться приобретенным опытом и проверить свои новые наработки в деле. В финале этого периода наступает момент, когда само фехтование кажется абсурдом. Меч иногда превращается в опостылевшую «шнягу», прикасаться к которой — тоска, а расстаться — предательство.

На этом состоянии благополучно заканчивается стадия начинающего бойца и, как сказали бы восточные сенсеи,... наступает пора постижения тропы война...

Необходимо упомянуть и о подрастающем поколении бойцов, которые еще находятся на пути к ристалищу или уже делают первые шаги в ратном ремесле. Радует то, что эти шаги весьма успешны и впечатляющи. Во многих клубах ведется работа с юниорами, которые очень быстро выходят на хороший бойцовский уровень. Это закономерно, так как новое поколение идет по уже проторенной дорожке, не теряя времени на поиски помещений, технической базы, способов реализации идей и приобретение первого опыта. На первых порах есть, кому им помочь, как с амуницией, так и с процессом быстрого освоения азов.

Первые турниры юниоров, прошедшие в Москве, Саратове, Заречном и других городах, продемонстрировали очень неплохой уровень начинающих. Немаловажной причиной тому является тот факт, что люди приходят в клубы с четко осознаваемой целью: научиться владеть историческим оружием. Видимо эта целеустремленность и присущий молодежи дух лидерства и есть стимулы, позволяющие достигать мастерства быстрее представителей «первой волны». Думается, что скоро всем предстоит увидеть впечатляющие результаты нынешнего роста интереса к боевому фехтованию.

ПРИЛОЖЕНИЯ

НАПРАВЛЕНИЯ КЛУБНОГО ДВИЖЕНИЯ

Имеющееся ныне количество разнообразных клубов выявили основные направления военно-исторического движения (доогнестрельных периодов). Ролевые игры, Толкиенизм, Реконструкция, Тематические фестивали, Инсценировочное фехтование, Боевое фехтование, Спортивно-историческое фехтование. Ратные потехи и воинские ремесла и пр.

Все эти направления часто неуловимо переплетаются, порой даже в рамках одного коллектива. В этом переплетении больше достоинств, чем недостатков. Несмотря на это, нельзя не отметить тенденцию четкой акцентуации нескольких направлений, которые являются основными несущими стержнями деятельности клубов.

1. Боевое историческое фехтование.

Основной профиль — воссоздание, разработка и практическая реконструкция реальных боевых навыков, технических и тактических приемов боя разными образцами исторического вооружения. В доспехе и вооружении предпочтение отдается соответствию уровню исторических технологий нежелезной документальности и скрупулезному соответствию определенным музейным образцам. Мероприятия проходят как в полевых, так и в любых других условиях, ибо реальный боец должен работать одинаково стабильно в любой обстановке.

2. Историческая реконструкция и фестивали.

Основной профиль — изучение и изготовление максимально близких реплик (копирование) известных археологических находок. Воссоздание костюмов, вооружения, предметов и образа быта и т.п. Результаты работы, как правило, используются в более или менее регулярных съездах, где единомышленники живут в определенных исторических и географических реалиях. Фестивали предполагают общение в определенном стиле и среде с оговоренным историко-географическим антуражем. Поэтому мероприятия нередко проходят на природе.

Иногда, присутствует тяготение к «шоуобразности», когда на первом месте подразумевается «себя показать и людей посмотреть». При видимом внешнем соответствии, порой существует масса условностей и допусков.

3. Ролевое движение (игровики).

Основной профиль — попытка сыграть сюжеты и персонажей литературных произведений (реже летописей). Энтузиасты ограничиваются общей стилизацией костюмов и вооружения, не привязываясь жестко к строгой документалистике. Больше внимание уделяется романтике, лирике, интриге сценария и т.п. Сборы могут проходить как в полевых условиях, так и в обычных парковых зонах и на пустырях.

Соотношение приверженцев того или иного направления постоянно меняется, но их общая численность неуклонно растет.

Многие клубы успешно совмещают в разных пропорциях все три стороны деятельности. Некоторые клубы специализируются на скрупулезном освоении отдельных аспектов. В любом случае дать четкое определение каждому коллективу практически невозможно. Да и вряд ли человеческому творчеству нужны какие-то жесткие рамки. Главное во всем этом — созидание. И не важно, в какой области оно происходит: будь то реконструкция старинных артефактов, творение образов ролевой игры, или создание боевых навыков владения древним оружием.

Многочисленная почта, приходящая в ответ на первую книгу обнажила проблему недостатка информации по клубам и городам, где существуют те или иные формы движения. Многие клубы просто не имеют возможности опубликовать информацию о себе. Какие-то клубы, появившись, осматриваются и не спешат заявить о своем существовании.

Не вдаваясь в подробности, стоит привести перечень клубов и энтузиастов, которые уже действуют в движении или только входят в этот поток. Это далеко не полный перечень. Думается, что в данном списке примерно треть от реального числа клубов. Количество же персональных участников трудно представить, ибо некоторые клубы объединяют до сотни человек, а в каких-то коллективах — не больше полудюжины.

КЛУБЫ И КООРДИНАТЫ

Предлагаю одиночкам и разрозненным компаниям искать единомышленников через названные клубы. Хочется надеяться, что помещенная ниже информация поможет людям найтись и начать совместную деятельность. Не обладая особо богатой картотекой, я воспользовался любезной помощью бургомистра «Тоже Города» — Дика Токайриша (www//tgorod.go.ru). Выражаю глубокий благодарень за предоставленную географию и контакты:

Если вы не сможете найти представителей движения через названные адреса, то могу посоветовать не отчаиваться и продолжать поиск. Для этого можно двигаться по нескольким направлениям:

1. Обратиться к администрации населенного пункта (департамент культуры или в департамент по делам молодежи). Как правило, там бывает информация о клубах и объединениях.
2. Прозвониться в дома культуры и городские краеведческие музеи (обычно клубы контактируют с подобными учреждениями).
3. Дать объявления в газетах или на телевидении «Ищу военно-исторические клубы города ...»
4. В конце концов, можно распечатать и расклеить по городу объявления-приманки: «изготовлю средневековое снаряжение», «продам книгу по историческому вооружению», «клуб такой-то набирает единомышленников...» и т.д.. Кто-нибудь обязательно увидит и «проявится». Даже если откликнутся энтузиасты-одиночки, можно будет начать совместную деятельность.

Для справки

ТОЖЕ ГОРОД — Главная Российская Историческая интернет-страница. На данный момент является информационным центром движения, вобравшим в себя весь спектр интересов клубов, объединений и культурно исторических формаций.

В хитросплетениях улочек «Тоже Города» любой зашедший найдет то, что его интересует. Научные статьи, фотографии, чертежи, литература, справочники, учебные пособия, описания мероприятий, календарь событий, новости, совместные проекты, торговые ряды, ремесленные мастерские, конференции — вот далеко не полный перечень специализированной информации. Заходите, не пожалеете.

СМЕШНОЕ И ПЕЧАЛЬНОЕ В ИСТОРИЧЕСКОМ ФЕХТОВАНИИ

Увы, несмотря на то, что движение «исторического фехтования» весьма молодо, в нем уже присутствуют отдельные позорные факты. Это и грязные способы ведения боя, и нечистоплотное судейство, и «ошибки» отдельных организаторов турниров. На

сегодняшний день непорядочность не самое частое явление в историческом фехтовании, а многие клубы уже знают «героев в лицо» и имеют адекватное мнение по этому поводу.

При любых симпатиях и антипатиях, у большинства людей хватает корректности и взаимоуважения для достойного проведения турнирных состязаний. Это подтверждают многие турниры в разных регионах России и субъектах СНГ. От Минска до Уфы, от Харькова, до Северодвинска, от Аскола до Саратова единомышленники соблюдают добрые традиции доверия и чести.

Пока же стоит обозначить неприглядные моменты, имевшие место на официальных соревнованиях ФИФ ФФР в 2000 году, и неприятно поразившие как участников, так и зрителей. Именно эти моменты и стали причиной выхода клуба «Щитень» из федерации.

Хочется надеяться, что приводимые ниже факты предостерегут начинающих бойцов и команды от участия в сомнительных мероприятиях. Думается, что и будущие судьи сделают правильный выбор между честью и бесчестьем.

Москва. Сетунь. «Меч России-2000». Главный судья О. Калеткин — вице-президент клуба «Варяг».

Недоразумения

1. На этапе приглашения и приезда участников, цена подачи протеста колебалась от 25 до 100 рублей. Когда же состязания уже начались, а судейство начало демонстрировать «объективность и компетентность», оргкомитет поднял цену до 500 рублей.

Клуб «Щитень» подал 5 и выиграл 4 протеста. Но большинство приезжих участников не имели с собой достаточной суммы свободных денег и не могли опротестовать судейский произвол «варяжских судей».

2. Уже в ходе турнира выяснилось, что бойцы не могут участвовать в обеих номинациях «щитовики» и «мечники». Возмущение команд «смягчило» позицию и выяснилось, что только один боец от сборной региона может биться в разных номинациях. Подобные ограничения никак не способствуют росту мастерства и универсальности бойцов.

3. Та же ситуация «придумывания правил в ходе соревнований» повторилась и с положением о запасных бойцах.

Номинация «Меч-меч».

Разводной бой. За каждый удар дается 1 очко. Судит клуб «Варяг».

После двух первых сходов, маршал Майкл объявляет счет 2—1. Причем в пользу того бойца, который в обоих сходах получал чистые удары в голову. На вопрос по арифметике $1+1=3?$, Майкл выносит предупреждение «за спор с судьями».

(«Меч России-2000, 9 сент, видеоархив, снято с 1-й камеры)

Номинация «Щит-меч».

Бой до 5 очков.

Боец получает 13 очков. Сам наносит 2 очка. Маршал Майкл объявляет бой до первого результативного удара. В самом начале атаки, едва один меч касается щита, бой останавливается со счетом 6-2 в пользу того, кому настучали 13.

По той же системе «хочу вижу-хочу нет» проходит судейство боев В. Терехова с А. Михайловым и М. Стариковым.

(«Меч России-2000, 9 сент, видеоархив, снято с 2-х камер)

Первый круг боев «Щит-меч» в тяжелой категории.

Ристалище огорожено полуметровыми кольшками с привязанной веревочкой. После наступания на висящую веревку, зареченцу объявляется «Предупреждение за повреждение ристалища». Автора такой глубокой «варяжской» формулировки зовут Майкл.

Четвертьфинал «меч-меч» до 85 кг.

В конце дня судейство ставит М. Майорова на три боя подряд (без передышки) с разными отдохнувшими соперниками. Руководитель команды просит судейство дать бойцу минуту на отдых. На что ответственный представитель клуба «Варяг» ответил:

«Надо быстрее закругляться, поэтому пусть бьется, либо дисквалифицируем за неявку!»

(М. Майоров выиграл эти бои.)

Резюме

В процессе боев складывалось впечатление, что судьи считают удары «через раз». Причем такая формула действовала односторонне. «Своим» бойцам насчитывались даже те удары, которых не было. Другим же не считали и большую часть четко нанесенных ударов. Так, например, совершенно не считались мощнейшие «обратки» В. Кузнецова, которые были четко слышны даже при попадании по кольчуге. Такая же участь постигла и С. Шкурова, который неоднократно проводил чистейшие «сдвойки», но судьи усердно их не видели. Как не видели и многое другое, что не входило в их планы. Возникает вопрос: что это? Неумение увидеть явный удар? Или нежелание видеть ничего, что не благословлено «честным руководством»?

Подобные факты повторяются из года в год, становясь традицией руководства федерации и деятелей из клуба «Варяг». Их не волнует даже то, что такими «невысокими» делами они позорят своих же бойцов.

Представьте, каково становится участнику, победившему честно, когда он слышит справедливые упреки в непорядочности своих судей. Как обесценивается его победа, когда об этом говорят в каждой команде гостей, и он осознает их справедливость. Честная победа остается густо измазанной «закулисным дегтем».

Незадолго до этого прошел рыцарский турнир тяжеловесов, на котором наблюдались не менее грустные моменты. Турнир этот проходил на ВВЦ в рамках фестиваля каскадеров «Прометей-2000».

Полуфиналы.

Маршалом на ристалище назначен В. Кондратьев из зареченского «Щитня».

Главный судья турнира О.О. Калеткин подходит к Кондратьеву и предупреждает, что в этом бою должен победить боец справа. Его даже не смущает петличка выносного микрофона от камеры, прицепленная к вороту рубахи маршала.

(Видеоархив «Щитень», снято с 1-й камеры)

Финалы.

С.Новиков проигрывает 2 боя, М.Майоров проигрывает 1 бой. В результате мудреных подсчетов судейской комиссии во главе с О. Калеткиным, третье место занимает С.Новиков (вероятно в память о прошлогодних заслугах).

Подобная же ситуация судейства (по словам участников) повторилась и на фестивале каскадеров «Прометей-2001».

Награждение.

Турнир тяжеловесов в рамках «Прометей-2000» ВВЦ. Объявляется, что, как было обещано в приглашении, вечером после финалов состоится торжественное награждение победителей ценными призами и оплата дороги в одну сторону. Первое и второе место занимают зареченские «Щитни».

В ожидании вечера, команда победителей сидит в парковой зоне ВВЦ. Вынырнувший из кустов председатель московского ОИФ заявил, что про оплату билетов ничего не знает, а призы от ОК «Мастер» он принес с собой (1е место — Футболка с эмблемой «Мастера Панина», 2е место — Пачка табака «Москот» и бумажка для сигарет).

Через несколько дней тренер команды специально ездил в ОК «Мастер», чтобы взять хотя бы грамотки об участии бойцов в турнире.

(Считаю долгом отметить, что было выполнено обещание организации ночевки).

Пусть не сложится у читателя мнения о безнадежности положения! Это скорее исключение и временные явления, которые со временем сами себя изживут.

Радует и то, что в соревновательном аспекте фехтования уже невозможно навязать монополию на турниры. Порядочные люди, которых гораздо больше, имеют возможность войти в альтернативные проекты и участвовать в мероприятиях с честным судейством, благородными традициями и здоровой атмосферой.

Стоит описать и типичные «ошибки» организаторов, исключающие возможность предъявления участниками каких-либо претензий.

1. В высылаемом бланке приглашений отсутствуют четкие подробные правила или ссылки, на какой либо базовый свод правил.
2. В положении отсутствует четкая формулировка и гарантии условий приема (наличие или отсутствие размещения, оплаты дороги и питания).
3. Любую уточняющую информацию и обещания можно получить по телефону, что само собой не является никакой гарантией и, по факту приезда... никто ни за что не отвечает.

Несколько советов

1. Участвуйте лишь в тех мероприятиях, организаторам которых полностью доверяете (либо будьте морально и материально готовы к любым неожиданностям).
2. Не соглашайтесь на участие, если в чем-то сомневаетесь.
3. Требуйте письменных гарантий по интересующим вопросам, тем более, что получить или отправить факс сейчас не проблема.
4. В иных случаях заранее позаботьтесь о своем бюджете, чтобы по прибытии чувствовать себя независимо и иметь возможность отстаивать свои интересы.

Высокомерие и снобизм

К сожалению, не все люди выдерживают испытание медными трубами. Очень показателен пример одного из коллективов, первым достигшего успехов в самом начале развития движения, когда большинство клубов только брались за рукоять меча. Взапрыгнув на вершину пьедестала, этот коллектив так свыкся с лавровыми венками, что решил не расставаться с ними любыми способами. Правда, держаться на пьедестале ценой кропотливой работы им показалось излишним. Гораздо проще завести «свое» судейство, которое и обеспечит абсолютное лидерство (по крайней мере, абсолютному чемпиону, получателю главного приза). Чем дальше, тем больше. Из года в год «победоносная» команда настолько пропиталась самолюбованием и картинностью собственного блеска, что не заметила, как эта картинность начала напоминать детские рисунки. Это касается в частности раскачивания на руках чемпиона (которого «вытягивают за уши» свои судьи) и высокомерной надменности «непобедимых дунканов-маклаудов».

Другим характерным примером может служить история с приглашением на «Зареченскую Сечь» такого абсолютного чемпиона. Когда ему предложили выступить на реальном независимом турнире лучших бойцов, он лениво спросил: «А какой будет главный приз?». Узнав же, что судьи будут тоже независимые, он не задумываясь дал отказ.

Легенды и саги турнирного эпоса.

...Бедро у человека находится не между тазобедренным и коленным суставом, а сразу под ремнем, даже если этот ремень завязан на уровне подмышек.

...Некоторых бойцов куда ни ударь, все время попадаешь в пах.

...За выход с ристалища вперед ногами, чемпиону объявляется предупреждение.

«ЗАРЕЧЕНСКАЯ СЕЧЬ»

НЕЗАВИСИМЫЙ ВСЕСОЮЗНЫЙ ЗАКРЫТЫЙ РЕЙТИНГОВЫЙ ТУРНИР ПО БОЕВОМУ ИСТОРИЧЕСКОМУ ФЕХТОВАНИЮ

(Под эгидой Ассоциации Каскадеров России)

Турнир 2001 года проводился 16-19 марта в г. Заречный Пензенской области.

Организаторы:

«Музейно-Выставочный Центр» - муниципальное учреждение культуры.

«Щитень» - центр наследия и клуб древнерусских ратоборств.

Департамент культуры и администрация г. Заречный

«Россия» - молодежный досуговый центр.

Участники:

Бойцы — призеры и победители областных, региональных и общероссийских турниров из городов: Москва, С.-Петербург, Северодвинск, Пенза, Ухта, Сыктывкар, Киев, Заречный, Казань, Саратов.

Судейская бригада — маршалы С.-Петербурга, Северодвинска, Пензы, Калуги, Саратова.

Секретариат: — Москва (секретарь), Кенигсберг (координатор).

Гранд-жюри:

Александр Иншаков президент Ассоциации каскадеров России

Николай Еременко советник по культуре посольства Белоруси в России

Анатолий Сивушов генеральный директор Ассоциации каскадеров России

Валерий Деркач вице-президент Международного Совета по Абсолютным Поединкам

Александр Белов председатель федерации Славяно-горицкой борьбы.

Дмитрий Ревякин лидер группы «Калинов Мост»

Информация

В чем отличие Сечи от других турниров и почему на Сече участвует ограниченное количество бойцов.

Уровень.

Каждый участник обязан выступать в двух номинациях вооружения: «меч-меч» и «щит-меч». Ибо фактор универсальности — немаловажный показатель высокого воинского ремесла. Мы заведомо подняли планку максимально высоко, оставив доступ на «Сечь» только опытным бойцам серьезного уровня.

Подобный жесткий принцип был позаимствован у Ассоциации Каскадеров России, в мероприятиях которой участвуют только каскадеры и постановщики трюков, проработавшие не менее чем на пяти картинах. Такой подход гарантирует профессионализм и высокий уровень задействованных специалистов. Как правильно заметил Анатолий Сивушов (генеральный директор ассоциации): «Нельзя увеличивать количественный фактор мероприятия в ущерб качеству».

Несмотря на это, и нетитулованным (но талантливым) бойцам мы даем шанс показать себя. Для этого, в порядке исключения, введена система приема претендентов по предоставленным видеоматериалам или по рекомендациям уже признанных мастеров, ручающихся своими именами за рекомендуемых подопечных. В любом случае уровень таких бойцов контролируется, а количество не превышает 15% от числа участников.

Закрытость.

«Зареченская Сечь» намеренно устроена в закрытом городе, чтобы отсеять как случайных участников, так и случайных зрителей. На серьезное мероприятие не должно быть свободного доступа досужих зевак. В противном случае это автоматически порождает базарную атмосферу «анархистской тусовки» и, как следствие, — весь набор мелкого человеческого свинства: от мусора под ногами до праздного разгула хмельных человеческих масс.

На наш взгляд, элитный турнир должен проходить закрыто, подобно тому, как проходят корпоративные праздники, или мероприятия престижных английских клубов.

Компоновка.

Серьезное внимание уделено стилевому решению мероприятия. Мы старались продумать все мелочи, от светового и звукового решения до персональных «конвертов участников» и достойных призов победителям. Даже сопутствующую культурную программу «Сечи» обеспечивали профессионалы высокого класса — самодостаточные и яркие исполнители, наиболее органичные и стилистически близкие тематике мероприятия. Не случайно Н. Н.

Еременко отметил работу Джокера-ведущего, который лихо и непринужденно сглаживал технические паузы и шероховатости.

Наконец самое главное отличие. «Зареченская Сечь» выявляет истинный уровень мастерства бойцов. Результат боя не зависит ни от субъективных ошибок судейства, ни от мнения организаторов, ни от специфики тех или иных клубных правил. Судейство приглашается со стороны, правила унифицированы и упрощены. Сведены к минимуму задержки и проволочки в ходе состязаний. Результаты боев очевидны и убедительны.

Каждый участник надеется только на свое мастерство и может реально проверить, насколько адекватен тот или иной чемпионский титул.

РЕЙТИНГОВЫЙ ЛИСТ

Пять призовых мечей были вручены достойнейшим бойцам, уверенно бившимся в обеих номинациях: «щит-меч» и «меч-меч». Лучшими бойцами России 2001 года были признаны:

1. Максим Майоров (Заречный)

Диплом «Пятерка лучших поединщиков России» и главный приз турнира «Первому среди лучших».

2. Яков Ефимов (Москва)

Диплом и приз «Пятерка лучших поединщиков России».

Диплом и приз гранд-жюри «За красоту воинского ремесла».

3. Сергей Шкуров (Заречный)

Диплом и приз «Пятерка лучших поединщиков России».

4. Руслан Колосок (Киев)

Диплом и приз «Пятерка лучших поединщиков России».

5. Василий Кузнецов (Заречный)

Диплом и приз «Пятерка лучших поединщиков России».

Всем приглашенным на состязания бойцам, вручены эксклюзивные серебряные медальоны «Зареченская Сечь».

На турнире звучала музыка, наиболее соответствующая духу ратоборческих состязаний.

На суперфиналах Дэн Скурида и группа «Ветер Воды» исполняли славянскую и европейскую этническую музыку.

Вечером, после боев, в сопровождении «Ветра Воды» и Стаса Лукьянова состоялся большой концерт Дмитрия Ревякина - лидера группы «Калинов Мост».

ФОТОГРАФИИ

Резюме.

По результатам турнира можно совершенно обоснованно констатировать ряд тенденций существующих в историческом фехтовании и более или менее точно представить перспективы развития этого направления.

Проходит время персонального мастерства, базирующегося на способностях и возможностях (таланте) отдельного бойца. Наступает пора освоения базовой школы, как обязательного фундамента для достижения высоких результатов. На этом этапе четко выкристаллизовывается все целесообразное и эффективное. Очевидны приоритеты и перспективы развития.

Возрастает скорость поединков, подвижность бойцов и плотность боя. Увеличивается сила отдельных акцентированных ударов, что требует более внимательного отношения к защитному снаряжению. Историчные образцы (стеганки, кольчуги и т.п.) уже не способны держать реальный удар без ущерба для хозяина. Независимо от мнения кардинальных реконструкторов, назрела объективная необходимость тщательного укрепления защитного снаряжения дополнительными протекторами: пластиковыми, клееными или комбинированными щитками (скрытыми под антуражным снаряжением и одеждой).

На последовавшей после награждения пресс-конференции члены гранд-жюри единодушно замечали, что существующие правила ОИФ ФФР неадекватны современному уровню исторического фехтования. Система судейства и оценка действий должны быть просты и понятны, как бойцам, так и зрителям (подробней об этом можно узнать из видеовеерсии «Зареченской Сечи»).

МНЕНИЯ ЖЮРИ С ФОТОГРАФИЯМИ

Рельефно выявились несколько моментов, требующих скорейшей коррекции.

1. Правила составленные и практикуемые московским ОИФ ФФР далеки от совершенства. В них больше лазеек для необъективного судейства, чем конкретных четких формулировок.

2. Методика судейства и процесс оценки действий бойцов требует кардинальной переработки. Судьи не должны останавливать схватку, пока бой не закончен (по времени или за явным преимуществом). Судьи не должны вмешиваться в ход поединка и устраивать совещание, если не нарушаются правила. Боковые судьи сообщают маршалу результаты подсчета только по окончании боя.

3. Параметры снаряжения должны отвечать строгим требованиям безопасности и ограничениям по минимальной общей массе не меньше 20% от собственного веса (для взрослых). Параметры оружия, исходя из требований безопасности, должны иметь ограничения по минимальным измерениям (ширина не меньше 3см, толщина не меньше 3мм, диаметр закругления острия не меньше 15 мм, толщина режущей кромки не менее 1,5мм).

Опыт проведения состязаний 2001 года, мнение участников и общие тенденции были учтены при корректировке правил и подготовке положения следующего чемпионата.

«ЗАРЕЧЕНСКАЯ СЕЧЬ-2002»

КОНЦЕПЦИЯ

«Зареченская Сечь» — ежегодный турнир лучших бойцов СНГ, призеров и чемпионов региональных, российских и международных чемпионатов.

Состязания проводятся для определения ведущих мастеров и реального состояния боевого исторического фехтования, как одного из видов боевых единоборств.

Бои ведутся в полный контакт. Каждый поединщик проводит бои в 2-х обязательных номинациях «щит-меч» и «меч-меч». 1-й и 2-й круг проходит в весовых категориях «до 80 кг» и «выше 80 кг». Бои 3-го круга и финалы проходят без весовой дифференциации.

ГРАНДЖЮРИ

1. Является гарантом объективности и достойного уровня «Зареченской Сечи».

2. Учреждает специальный приз «За красоту воинского ремесла» участнику, продемонстрировавшему достоинство, высокую технику и лучшую манеру боя.

3. Контролирует работу судей на ристалище. Имеет безусловное право остановки состязаний и внесения коррекций в ход турнира.

4. Рассматривает апелляции бойцов. В случае несогласия с решением судей, гранд-жюри имеет право отменить решение судей или назначить дополнительный поединок (перебоек).

5. По окончании боев, дипломы и призы победителям вручает председатель гранд-жюри.

СУДЕЙСТВО

1. Бои судят приглашенные организатором независимые судьи, которые определяют результаты боев и победителей турнира (десятку и пятерку лучших).

2. Судейская бригада состоит 5-ти судей (1 маршал на ристалище и 4 «боковых» за ристалищем).

3. В судейскую бригаду «Зареченской Сечи» не могут входить судьи города Заречного.

ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ (маршал)

Дает команды начала и остановки боя, корректирует ход боя и, на основе счета боковых судей, объявляет победителя поединка.

Перед началом каждого поединка главный судья убеждается в готовности соперников к бою и подает команду начала схватки: «Бой!».

С этого момента начинается зачет времени и контроль нанесения ударов.

Бой останавливается командой «Стоп», после чего любые действия не считаются результативными.

БОКОВЫЕ СУДЬИ

Производят подсчет результативных ударов и по окончании боя сообщают главному судье свое мнение.

1-ый и 2-ой, расположенные в противоположных углах, следят за попаданиями по одному бойцу.

3-ий и 4-ый, на другой диагонали, контролируют попадания по другому бойцу.

В оговоренных случаях боковые судьи сигнализируют маршалу о ситуациях остановки боя.

СЕКРЕТАРИАТ

1. Секретарь и администратор ведут протоколы соревнований, вносят в карточки участников отметки о прохождении этапов (кругов) состязаний и дисквалификационные предупреждения.
2. Осуществляют контроль за временем поединков.

УСЛОВИЯ ДОПУСКА БОЙЦОВ

«Зареченская Сечь» – закрытое элитное мероприятие, в котором участвуют только персонально приглашенные бойцы.

Допуск обеспечивает специальное приглашение и именной медальон (остающийся участнику на память).

Лучший боец прошлого года участвует в «Сече» на общих основаниях.

Приглашение на «Сечь» вручает представитель организаторов. Решение о вручении приглашения, основаны на знакомстве с уровнем и мастерством бойцов.

Приглашенные бойцы, уже вылавшие данные на оформление въезда, должны за 30 дней подтвердить свои намерения об участии.

Для первого участия в «Зареченской Сече» (в следующие выходные после 8 Марта) претендент за 70 дней высылает заявку:

1. Видеоматериал своих боев, либо 2 рекомендации.
2. Информация для оформления допуска: Ф. И. О., Дата и место рождения, прописка, место работы (учебы), должность.
3. Персональная информация для объявления джокером-ведущим. Стилистическое решение доспеха (степняк, викинг, рыцарь, горный орк, болотный гоблин и пр.). Участие в турнирах, успехи, вес, возраст, дополнительная информация (на усмотрение участника).

Право рекомендации имеют все участники «Сечи-2001» (за исключением Р. Заикина из Ухты).

Право рекомендации имеют участники уже приглашенные на «Сечь-2002».

Каждый участник может рекомендовать только одного подопечного (из любого клуба и города).

Судьи не имеют права рекомендации.

Внимание! Для обеспечения ответственности участников за свои действия вводятся дополнения:

1. Участник, нарушивший турнирные требования приличия, бессрочно дисквалифицируется на участия в «Зареченской Сече» последующих лет.

2. Рекомендатели лишаются права последующих рекомендаций в случаях:

Если рекомендованный ими боец выбывает из борьбы по условиям «двух поражений подряд».

Если рекомендованный боец повел себя неподобающим образом на ристалище или в черте города.

Организатор оставляет за собой право отказать в приглашении (на основе видеоматериалов) если уровень претендента не достаточен. В этом случае претендент получает аргументированное обоснование причины отказа и состав комиссии принявшей решение.

3. Организатор не имеет права отказать рекомендованному бойцу, если он не превышает лимита участников. Лимит на 2002 год — 2 человека от города (для больших городов и клубов сделаны исключения).

На «Сечь-2002» зарезервированы приглашения для бойцов Москвы - 4 чел., С.-Петербурга – 3 чел., Ст. Оскола, Харькова – 3чел., Киева, Минска 4 чел., Саратова, Северодвинска, Казани-3 чел., Пензы, Уфы.

ПРАВИЛА «ЗАРЕЧЕНСКОЙ СЕЧИ»

Правила доводятся до всех участников турнира на этапе приглашения!

Правила не могут изменяться во время турнира без единогласного согласия участников!

Устроители или участники могут предложить корректировку отдельных пунктов базовых правил, однако, изменения принимаются только при полном и единогласном одобрении бойцов!

РИСТАЛИЩЕ

1. Ристалище (круглое, шести-восьмиугольное или квадратное) должно иметь размеры не менее 5-ти и не более 8-ми метров в поперечнике.

2. Ограждение должно быть хорошо заметным и находиться от 1 до 1,5 метра над ристалищем.

3. На открытом воздухе ристалище должно иметь ровную и достаточно плотную поверхность (утоптанная земля, мостовая, неглубокий песок, короткая трава).

4. На расстоянии не менее 2-х метров вокруг ограждения располагается «зона безопасности», вход в которую разрешается только бойцам, судьям, секундантам и медицинским работникам.

5. Осветительные приборы (в темное время) должны находиться на высоте

для залов: не ниже 3-5 метров

для площадок: не ниже 8-10 метров.

6. Место проведения турнира должно быть оснащено электричеством и экстренной телефонной связью.

7. У ристалища в обязательном порядке присутствует медработник (спортивный врач, травматолог или хирург).

8. Для разрешения спорных ситуаций, протестов и видеоархивации, турнирные бои фиксируются на видео.

ЖЕРЕБЬЕВКА

1. Жеребьевка первого и второго круга формирует пары бойцов из разных клубов и городов (чтобы обеспечить максимальный обмен опытом и исключить «выбивание» участников своими одноклубниками).

2. Первый круг составляется в двух весовых категориях до 80кг и свыше 80кг.

3. Боец, проигравший два боя подряд в разных номинациях - выбывает из дальнейшей борьбы.

4. Участник, выигравший два боя подряд в разных номинациях – автоматически переходит в следующий круг (финал).

5. Если в ходе боев один из участников выбывает из борьбы (по травме или дисквалификации), то его противники автоматически получают победу.

6. Каждый боец получает турнирную карточку, в которую вносятся результаты прохождения боев и дисквалификационные предупреждения.

ПОРЯДОК ВЫХОДА НА РИСТАЛИЩЕ

1. Ведущий (хозяин ристалища) объявляет бойцов, которым надлежит подготовиться к следующему бою.

2. Маршал вызывает бойцов, вызываемых на ристалище на предстоящий поединок. По приглашению судьи, бойцы занимают исходные позиции, по обе стороны от главного судьи.

3. Судья убеждается в готовности соперников к бою, после чего подает команду «Бой!». С этого момента начинается зачет времени и контроль нанесения ударов.
4. Перед оглашением результатов схватки, бойцы занимают исходные позиции по обе стороны от главного судьи.
5. После объявления победителя, бойцы без промедления покидают ристалище (разрешается задержаться, для того, чтобы отсалютовать сопернику или поблагодарить зрителей и судью).

ОСТАНОВКА БОЯ

Бой останавливается четко слышимой командой «Стоп!». По команде «стоп» бойцы прекращают действия и занимают исходные позиции до очередного распоряжения главного судьи. Поединок имеют право останавливать в строго определенных случаях:

Главный судья

1. Явное преимущество одного из бойцов, делающее нецелесообразным продолжение поединка.
2. Истечение условленного времени схватки (2 мин.).
3. Поломка оружия или снаряжения.
4. Выполнение запрещенного удара.
5. Нанесение-получение травмы.
6. При потере оружия.
7. Сигнал боковых судей об остановке боя.
8. Сигнал бойца или секунданта об отказе от боя (признание проигрыша).
9. Прекращение одним из бойцов координированных защитных действий (нокдаун).

Судья не имеет право останавливать бой в иных случаях (совет с боковыми судьями и пр.). Остановка боя вне пунктов 2-8 должна сопровождаться объявлением победителя «за явным преимуществом».

Боковые судьи

Могут дать сигнал об остановке боя в случаях оговоренных пунктами со 2 по 9.

Боец и секундант

Могут сигнализировать в случае отказа от боя (признать проигрыш), или в случаях, оговоренных пунктами 3 и 5.

Члены гранд-жюри

Не имеют право останавливать бой.

СЕКУНДАНТЫ

Боец может иметь секунданта. В случае, когда боец прибывает на турнир один, организатор выделяет ему секунданта, либо секундантом становится любой участник турнира.

1. Секундант готовит бойца к выходу на ристалище (помогает надеть экипировку и т.д.)
2. Во время боя, секундант находится у ристалища, в зоне безопасности.
3. Секундант может выйти к бойцу на ристалище (в случаях остановки по пунктам 3, 5, 6).
4. Секундант может подать бойцу краткую реплику (если это не мешает судьям).
5. Судьи выносят секундантам предупреждение, если их реплики мешают работе судей.
6. После второго предупреждения секундант может быть удален.
7. Секундант может заявить протест (апеллировать к гранд-жюри)

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРИЕМЫ

1. «СУМО» - Целенаправленное выталкивание противника за границу ристалища (прессинговый контакт корпусом или щитом, длящийся больше одной секунды).

1 раз – замечание и минус 2 штрафных очка

2 раз – замечание, минус 2 штрафных очка и плюс 2 очка противнику.

3 раз – предупреждение с занесением в турнирную карточку.

2. УДАРЫ РЕБРОМ ЩИТА в голову (в процессе атаки или в клинчевой ситуации).

1 раз - замечание и минус 2 штрафных очка

2 раз - замечание, минус 2 штрафных очка и плюс 2 очка противнику.

3 раз - предупреждение с занесением в турнирную карточку.

Категорически не допустимы «предупреждения за опасную работу щитом». Судья должен четко видеть конкретный удар ребром щита в голову. Он либо есть, либо его нет!

Если боец сам налетел на статичный щит, или щит в момент атаки коснулся головы внутренней или внешней плоскостью, то запрещенного удара нет.

3. ПОДНОЖКИ.

1 раз - замечание и минус 2 штрафных очка

2 раз - замечание, минус 2 штрафных очка и плюс 2 очка противнику.

3 раз - предупреждение с занесением в турнирную карточку.

(Если боец спотыкается о статичную ногу противника, это не расценивается, как подножка)

4. УДАРЫ В КИСТЬ - Целенаправленные удары в кисть, расположенную не на траектории основных ударов (в стороне от корпуса и головы, или на траектории замаха)

1 раз - замечание и минус 2 штрафных очка

2 раз - замечание, минус 2 штрафных очка и плюс 2 очка противнику.

3 раз - предупреждение с занесением в турнирную карточку.

5. ЗАХВАТЫ ЛАДОНЬЮ СНАРЯЖЕНИЯ, ЩИТА ИЛИ БОЕВОЙ ЧАСТИ ОРУЖИЯ (полотна клинка)

1 раз - замечание и минус 2 штрафных очка

2 раз - замечание, минус 2 штрафных очка и плюс 2 очка противнику.

3 раз – на усмотрение маршала (штрафные очки или проигрыш).

Технические зажимы щитом, локтевым сгибом или подмышкой допускаются.

6. УДАРЫ НАВЕРШИЕМ перекрестьем или перчаткой в голову.

1 раз - замечание и минус 2 штрафных очка

2 раз - замечание, минус 2 штрафных очка и плюс 2 очка противнику.

3 раз - предупреждение с занесением в турнирную карточку.

7. УДАРЫ ЛОКТЯМИ И НОГАМИ (опасное действие, снижающее боеспособность).

1 раз - замечание и минус 2 штрафных очка

2 раз - замечание, минус 2 штрафных очка и плюс 2 очка противнику.

3 раз - предупреждение с занесением в турнирную карточку.

8. КОЛЮЩИЕ УДАРЫ (опасное действие, чреватое тяжелым травматизмом).

1 раз - замечание и минус 2 штрафных очка

2 раз - замечание, минус 2 штрафных очка и плюс 2 очка противнику.

3 раз - предупреждение с занесением в турнирную карточку.

9. УДАРЫ В ПАХ (опасное действие, резко снижающее боеспособность).

1 раз - замечание и минус 2 штрафных очка

2 раз - замечание, минус 2 штрафных очка и плюс 2 очка противнику.

3 раз - предупреждение с занесением в турнирную карточку.

10. Одномоментная дисквалификация (по первому факту).

ТРАВМИРОВАНИЕ ПРОТИВНИКА запрещенным действием или приемом.

ДОБИВАНИЕ УПАВШЕГО «лежащего» противника

ОСОЗНАННОЕ ОСКОРБЛЕНИЕ противника или судей

11. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ за запрещенные приемы аккумулируются в турнирной карточке и по исчерпанию лимита (3 предупреждения) боец дисквалифицируется.

ОЦЕНКА ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ СИТУАЦИЙ

ВЫХОД С РИСТАЛИЩА

1. Касание ограждения в процессе маневрирования (не дольше 1 секунды) не считается выходом с ристалища.
2. Заступ обеими ногами за границу площадки или жесткий контакт корпуса с ограждением (удар, облакачивание, прижимание), в результате действий противника, считается выходом с ристалища.
3. До двух выходов с ристалища боец не наказывается. После третьего выхода бой прекращается «за явным преимуществом».
4. Выход с ристалища не может наказываться дисквалификационными предупреждениями, так как не является грубым (травмоопасным) нарушением правил.

ПАДЕНИЕ БОЙЦА - Закономерное или случайное (неспособность защищаться в результате разрешенных действий противника)

- 1 Падение, вызванное запрещенными действиями (ударом кромкой щита в голову и т.п.), не засчитывается. Атаковавший наказывается штрафными очками.
- 2 Падение (спотыкание, поскользывание), причиной которому не послужило активное действие противника, не засчитывается.
- 3 Падение в результате оговоренного правилами одиночного воздействия (толчка) щитом, плечом, спиной, или грудью оценивается тремя очками (учитывая возможную разницу в весе).
- 4 Падение, в результате точного удара в разрешенные зоны, оценивается чистой победой.
- 5 Падение не может наказываться дисквалификационными предупреждениями, так как не является грубым (травмоопасным) нарушением правил.

ПОТЕРЯ ОРУЖИЯ

- 1 Потеря оружия без воздействия противника не влечет за собой штрафных санкций, так как не является грубым (травмоопасным) нарушением правил.
- 2 Потеря оружия в результате действия противника приравнивается к падению и штрафует 3-мя очками (учитывая возможную разницу в конструкции боевых рукавиц).
- 3 Допускается «благородный отказ». Соперник может сообщить судьям о своем отказе от преимущества в 3 очка. В этом случае потерявший оружие продолжает бой без штрафных очков.

РАЗРЕШЕННЫЕ ПРИЕМЫ

1. Любые удары по всем направлениям, исключая попадание в «непоражаемые зоны» (пах, подколенный сгиб, голень). Зацеп щитом щита противника (сбоку, сверху, снизу).
2. Парирование (блокировка) оружием любых атакующих ударов.
3. Любая блокировка ударов щитом.
4. Наложение щита на щит противника (удар в противника плоскостью щита).
5. Толчок щитом, плечом или корпусом, в одно касание (не дольше 1 секунды).
6. Зацеп щита рукоятью (навершием).
7. Сталкивание атакующей руки противника с боевой траектории (под кисть, предплечье, локоть или плечо).
8. Боец может наносить результативные удары по потерявшему равновесие противнику до момента падения.

РЕЗУЛЬТАТИВНЫЙ УДАР Четкое попадание гранью клинка по противнику.

- 1 Результативный удар — контакт клинка с противником, при котором большая часть энергии удара гасится телом противника в точке удара.
- 2 Удар через оружие или щит, сбивший противника с ног, причинивший нокаунт или видимое ошеломление противника — считается результативным.
- 3 Слабый удар, в виде обозначения (демонстрационного касания) не считается результативным, даже если номинально достиг поверхности доспеха.
- 4 Касание острием меча в скользящем ударе не засчитывается.

НЕ ЗАСЧИТЫВАЮТСЯ - Сомнительные, неакцентированные и случайные попадания.

- 1 Скользящие удары кончиком клинка по отвисающей кольчуге или краю доспеха.
- 2 Ослабленные удары на излете и сошедшие со щита.
- 3 «Чиркающие» удары по касательной траектории.
- 4 Удары плашмя «похлопывания» и явные кистевые удары «пятнашки».

5 Удар, энергия которого значительно гасится оружием или щитом соперника, не засчитывается.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

НОМИНАЦИЯ «МЕЧНИКИ»

Приоритетность по силе и качеству удара:

Скользящее попадание по бедру или по краю доспеха не может приравниваться к четкому удару в голову. При одновременном нанесении одинакового количества результативных ударов, приоритет отдается бойцу нанесшему более весомые удары (голова, шея, корпус). Например:

Попадания бойца «А» - бедро, рука, корпус

Попадания бойца «Б» - голова, корпус, голова.

В сходе победил боец «Б».

Приоритетность зон (по убывающей):

1 — голова и шея, ключица с плечевым суставом.

2 — корпус.

3 — рука, бедро.

1 Состязания в номинации «Меч-Меч» проходят по системе сходов. Бой состоит из 5-ти сходов, по результатам которых определяется победитель. Каждый сход длится до 3х результативных ударов.

2 Каждое попадание оценивается в 1 очко.

3 Обоюдные одновременные удары оцениваются при значительной разнице приоритетности зон: (в голову и в бедро) — 1 очко за удар в голову.

4 Равноценные удары и удары с минимальной разницей приоритетности (в голову и в корпус) — не засчитываются и очки за них не начисляются. (В противном случае минимальное преимущество, приобретенное случайно, может принести победу при банальных обоюдках).

5 Невнятные действия не оцениваются (слабые удары из неустойчивой позиции, удары сквозь оружие и т.д.)

6 При обоюдном согласии и наличии вооружения, бойцы могут провести бой на двуручном оружии.

НОМИНАЦИЯ «ЩИТОВИКИ»

1. Бой длится 2 минуты без остановок и без ограничения лимита очков.
2. Попадание в голову и корпус оценивается 2-мя очками.
3. Поражение ног и рук (за исключением кисти и коленного сустава) оценивается 1-м очком.
4. При единогласном голосовании участников может быть установлен лимит ударов (бой до 15-20 очков).

РАВНЫЙ СЧЕТ ИЛИ СПОРНАЯ СИТУАЦИЯ

Ситуацию разрешает горанд-жюри. Если победитель не определен гранд-жюри, назначается дополнительный бой (30 сек), или продление поединка до первого результативного удара. Удар должен быть явным «двухочковым» попаданием в корпус или голову.

ВООРУЖЕНИЕ

1. Клинок (от перекрестья до острия) должен иметь длину от 60 до 90 см
2. Масса оружия - от 1200 до 1800 грамм.
3. Рубящая кромка толщиной 1,7 - 2,5 мм
4. Острые клинков (за исключением фальшионов и сабель) имеет закругление не меньше 1,5 см в диаметре.
5. Размер щита не должен превышать 70 см по максимальной стороне. Хват щита произвольный.
6. В двуручном оружие (ДО) клинок от перекрестья до конца лезвия не меньше 100 см
7. Рубящая кромка ДО толщиной 2,0 - 2,5 мм
8. Масса ДО не меньше от 1500 грамм.
9. Острые клинков ДО (кроме фальшионов и сабель) имеет диаметр закругления не меньше 1,5 см
10. Участник получает официальный документ МВД на транспортировку оружия к месту и от места турнира (при соответствии оружия названным стандартам.)

ЗАЩИТНАЯ ЭКИПИРОВКА

Минимальный общий вес доспеха должен быть не меньше 20 % от веса поединщика. Учитывается вес всего снаряжения без щита и меча (шлем, доспех, наручи, перчатки, поддоспешник, налядвенники, поножи, скрытые амортизаторы и щитки). Снаряжение должно отвечать двум основным требованиям:

1. Обеспечивать необходимую безопасность.
2. Не содержать в видимых элементах экипировки современных конструктивных решений и технологий (позже 17 века)

Защита головы:

Защитой головы является шлем из не цветного металла толщиной не мене 1,5 мм. Лицо должно быть защищено маской, бармицей, личиной. Подшлемник, должен обеспечивать достаточную амортизацию и надежную посадку на голове (шлем не должен соскальзывать и перекручиваться при движении).

Шейно-ключичная область (вырез воротника) должна быть защищена «ошейником», бармицей (кольчужной, ламилярной и т.д.), либо нижним краем шлема.

Бармица должна иметь амортизатор, надежно изолирующий лицо и шею от металла (эквивалент войлочного листа 15-20 мм)

Защита корпуса

Доспех (кольчужный, пластинчатый, чешуйчатый, комбинированный и т.д.) должен защищать корпус как спереди, так и сзади. Стандартная длина доспеха - до середины бедра.

Поддоспешник является амортизатором и страхующим элементом в точках соприкосновения оружие-доспех-тело.

Особое внимание должно обращаться на области плечевых суставов, ключиц, нижних ребер, тазобедренных суставов и выступов подвздошных костей.

Защита ног

Включает в себя налядвенники, наколенники и поножи (на голень). Если у бойца отсутствует антуражная внешняя защита ног, должна быть применена другая защита, обеспечивающая надежную защиту бедра-колена-голеней (щитки хоккейные, роллерные, мотокроссовые, футбольные и т.д. скрытые под верхней одеждой).

Защита рук

Состоит из боевых рукавиц (перчаток), наручей, налокотников и защиты плечевого отдела руки (выше локтя). Если наруч выходит выше линии локтя, либо охватывает локоть полусферой, применение налокотника не обязательно.

Защита выше локтя осуществляется либо рукавами доспеха, либо внешними антуражными щитками, либо скрытыми под одеждой — амортизаторами (хоккейные, роллерные, мотокроссовые, футбольные щитки).

Защита паха

Должна осуществляться длинным подолом доспеха, либо стандартной спортивной «раковиной» (жестким биндажом)

Обязательные моменты защитной экипировки:

1. Латные перчатки (кольчужные менее предпочтительны).
2. Защита ног от бедра до середины голени.
3. Добротная защита ключично-шейной области.
4. Наличие фиксирующего ремня на шлеме.
5. Костюм участника может быть не глаженным, но обязан быть чистым! Доспех - нержавеющей!

При отсутствии необходимого снаряжения боец на ристалище не выпускается!

ОБЪЕКТИВНАЯ ОЦЕНКА СОБСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА

Уже не вызывает сомнения необходимость создания системы оценки персонального уровня практикующих бойцов. Данная проблема становится с каждым годом все актуальней. Увы, ОИФ ФФР давно обещает разработать нормативы, подобные известным спортивным нормативам (разрядник, кандидат, мастер), но «воз и ныне там». В ближайшие три года, у руководства ОИФ вряд ли появится возможность и желание решить данную проблему. Именно поэтому целесообразно ввести общие рейтинговые положения, позволяющие четко определить ОРБ (общий рейтинг бойца) — независимо от места проживания и участия или неучастия в тех или иных географически отдаленных турнирах.

Целесообразность и положительные моменты такой дифференциации очевидны.

1. Существование подобного рейтинга заметно стимулирует развитие техники исторического фехтования в целом.
2. Создаст стимул к росту отдельных бойцов, которые будут иметь четкую шкалу собственной оценки и вектор движения к четкой цели. Это позволит каждому поединщику работать осознанно и целенаправленно.
3. Определит ступенчатую структуру продвижения к вершинам мастерства, на основе которой в будущем могут формироваться нормативы, подобные сетке спортивных званий.
4. Позволит без пустых разглагольствований «кто круче» иметь объективный авангард движения и шкалу сложности (престижности) турниров.
5. Рейтинг исключит снобизм и сделает прозрачными любые амбиции. Простое объявление своего рейтинга, или рейтинга бойцов клуба сразу сделает понятным и убедительным уровень той или иной формации, объединения, школы, либо инструктора.

Даже боец Владивостока, не выезжающий дальше Урала, должен иметь возможность адекватной оценки своей работы. То есть должен иметь четкие критерии независимой оценки персонального бойцовского уровня и категории сложности местных турниров. И если местный, дальневосточный турнир вписывается в установленные рамки контактных состязаний, то победители этих турниров обязаны получать достойную оценку своему мастерству.

Естественно победа в турнирах с разными правилами и положениями не может приносить одинаковые рейтинговые баллы. Поэтому необходима жесткая система категорий турниров по их сложности, нагрузкам и т.п.

Факторами, влияющими на повышение КТ (категории турнира) должны быть факторы позволяющие бойцам демонстрировать более высокий уровень реальных боевых навыков (техника, скорость, выносливость).

Факторами, понижающими КТ являются ограничения возможности демонстрировать реальное мастерство в равных условиях (нестандартное вооружение, разводные бои и т.п.)

Получая законные рейтинговые баллы за призовые места, бойцы должны получать «коэффициент за сложность» — дополнительные категорийные баллы, которые помогут точнее дифференцировать их боевой уровень. Вполне естественно, что победу «в одной номинации, одной весовой категории, в разводных боях» нельзя уравнивать с победой «в нескольких номинациях и абсолютной весовой категории».

ФАКТОРЫ ВЛИЯЮЩИЕ НА «КТ» (КАТЕГОРИЮ ТУРНИРОВ)

Категорийные баллы 5-ти основных факторов суммируются и по полученному результату определяется категория того или иного состязания.

1. Территориальный фактор.

(география участников отдельного турнира)

«0 КТ» Внутриклубный, Городской (участвуют не более 3 городов или одного города с пригородами)

«2 КТ» Областной, Региональный (при участии более 3 городов)

«3 КТ» Всероссийский, Общесоюзный (международный, присутствие больше 2 стран СНГ)

Данный критерий определяется по представителям, приславшим свои персональные подтверждения (заявки) на участие в турнире.

2. Количественный фактор

(обуславливающий нагрузку на отдельного бойца)

«0 КТ» До 10 человек

«2 КТ» До 20 человек

«3 КТ» До 30 человек

Данный критерий устанавливается по количеству реально участвовавших бойцов.

3. Стандартизация оружия и снаряжения

(стандартные параметры обеспечивают большую объективность результатов)

«0 КТ» оружие и снаряжение не регламентировано.

«2 КТ» частичная регламентация (по щитам или по оружию)

«3 КТ» четкая регламентация веса доспехов, веса и габаритов оружия, габаритов щитов.

Данный критерий устанавливается по официальному положению и правилам турнира.

4. Типы проведения боев

(разводные правила уменьшают сложность, безразводные повышают)

«0 КТ» Все бои проходят по разводным правилам (с остановками после каждого удара).

«2 КТ» Не более половины номинаций боев проходят с разводами.

«3 КТ» Бои во всех номинациях проходят без разводов.

(«Сходовые поединки», «Лодейня» и «Заказные бои» не считаются разводными боями).

Данный критерий устанавливается по официальному положению и правилам турнира.

5. Разделение номинаций «щитовики и мечники»

(участие в одной номинации требует меньших кондиций).

«0 КТ» Жестко разделенные номинации (бойцы участвуют в одной из номинаций).

«2 КТ» Свободные «вызовные» бои (номинация боя определяется по договору или жребию)

«3 КТ» Универсальные бои (результат бойца определяется по выступлениям в двух обязательных номинациях).

Данный критерий устанавливается по официальному положению и правилам турнира.

В ИТОГЕ

В зависимости от правил, каждый турнир может иметь в сумме от 0 до 15 «КТ». По этой сумме определяются категории сложности турниров и «категорийные баллы».

0-я категория турнира — от 0 до 7

1-я категория турнира — от 8 до 10

2-я категория турнира — от 11 до 13

3-я категория турнира — от 14 до 15

Таким образом победитель отдельного турнира получает свои победные рейтинговые баллы:

I-место 5 очков (высшая оценка имеет закономерный отрыв в один балл от 2-го и 3-го места)

II-е место 3 очка

III-е место 2 очка

К этим победным баллам приплюсовываются категорийные баллы турниров (от 1 до 3).

* Участники и победители турниров 0-й категории не получают рейтинговых баллов.

* Победители турниров 1-й категории получают 1 категорийный балл к призовым баллам.

* Победители турниров 2-й категории, получают 2 категорийных балла к призовым баллам.

* Победители турниров 3-й категории получают 3 категорийных балла к призовым баллам.

* Участник турниров 2 и 3-й категории сложности получает 1 общий рейтинговый балл за участие.

* В случае победы в двух отдельных номинациях (боец заявился как «щитовик» и «мечник»), рейтинговые очки за каждое призовое место суммируются.

* Победа в турнире 2 и 3-й категории сложности, без весовых категорий приносит дополнительно 2 рейтинговых балла.

* Победа в турнире универсалов (с обязательными выступлениями в двух номинациях) приносит дополнительно 3 рейтинговых балла.

*Общий рейтинг бойца (ОРБ) высчитывается по лучшему выступлению года на турнире максимальной категории.

Для конкретного примера можно привести несколько традиционных ежегодных турниров, известных многим бойцам и участникам движения:

1-я категория

Турнир «Гардарика-99» (Пенза) — I место получает 6 баллов

2-я категория

Турнир «Зиландкон-2000» (Казань) — I место получает 7 баллов.

Турнир «Белый замок-2000» (Беларусь) — I место получает 7 баллов.

3-я категория

Турнир «Меч России-99» (Москва). — I место получает 8 баллов.

При этом победитель «Зиландкона» получает 2 дополнительных балла за бои без весовых категорий. Учитывая, что в этих турнирах побеждает один человек (без мест) цена такой победы несколько выше, чем цена, к примеру 1-го места в «щит-меч» до 80 кг.

Всероссийский Рейтинговый Турнир по Боевому Фехтованию «Зареченская Сечь» (с двумя обязательными номинациями и абсолютной весовой категорией), в котором участвуют поединщики с максимальным рейтингом, является высшим по категории сложности.

Победитель «Сечи» получает 2 дополнительных балла, так как бои проходят без весовых категорий и 3 дополнительных балла за обязательные номинации («щитовики» и «мечники»).

По тем же причинам другие 4 бойца, вошедшие в пятерку лучших, имеют победные баллы второго места.

Таким образом, победители «Сечи» имеют соответствующие рейтинговые баллы:

1-й из «пятерки»	I место	5 баллов+2(абсолют)+3(номинации)	10 ОРБ
2-й из «пятерки»	II место	3 баллов+2(абсолют)+3(номинации)	8 ОРБ
3-й из «пятерки»	II место	3 баллов+2(абсолют)+3(номинации)	8 ОРБ
4-й из «пятерки»	II место	3 баллов+2(абсолют)+3(номинации)	8 ОРБ
5-й из «пятерки»	II место	3 баллов+2(абсолют)+3(номинации)	8 ОРБ

Используя изложенную систему, каждый боец или устроитель турнира (при необходимости) может:

1. Самостоятельно определить свой рейтинговый результат на данный период времени.
2. Понять, что нужно предпринять, чтобы повысить имеющийся рейтинг.
3. На основе положений и правил четко определить категорию того или иного турнира.
4. Выработать те или иные изменения в положении, для перехода турнира в следующую категорию.